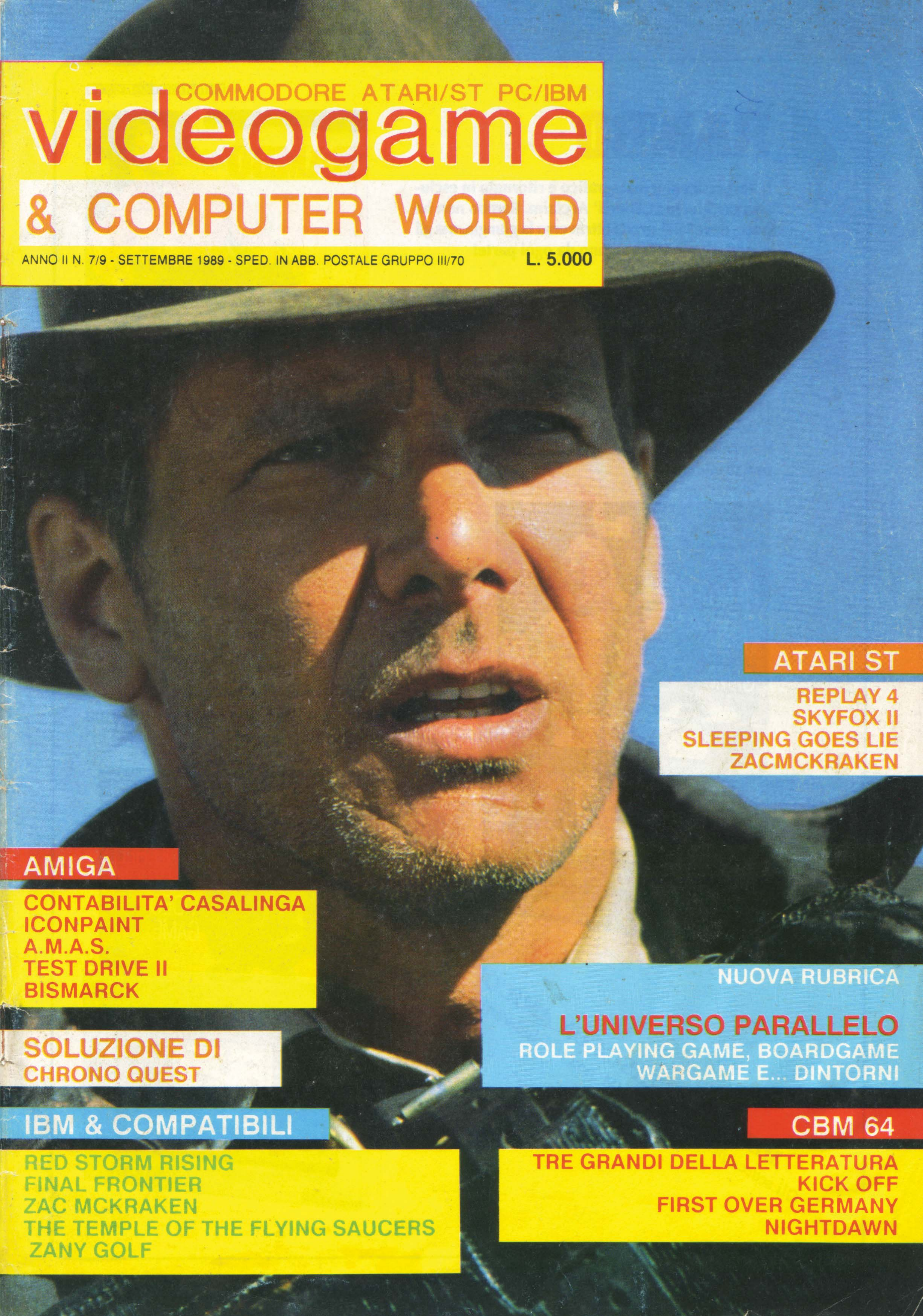
COMMODORE ATARI/ST PC/IBM

videogame & COMPUTER WORLD

ANNO II N. 7/9 - SETTEMBRE 1989 - SPED. IN ABB. POSTALE GRUPPO III/70 L. 5.000



ATARI ST

REPLAY 4
SKYFOX II
SLEEPING GOES LIE
ZACMCKRAKEN

AMIGA

CONTABILITA' CASALINGA
ICONPAINT
A.M.A.S.
TEST DRIVE II
BISMARCK

NUOVA RUBRICA

L'UNIVERSO PARALLELO

ROLE PLAYING GAME, BOARDGAME
WARGAME E... DINTORNI

SOLUZIONE DI CHRONO QUEST

IBM & COMPATIBILI

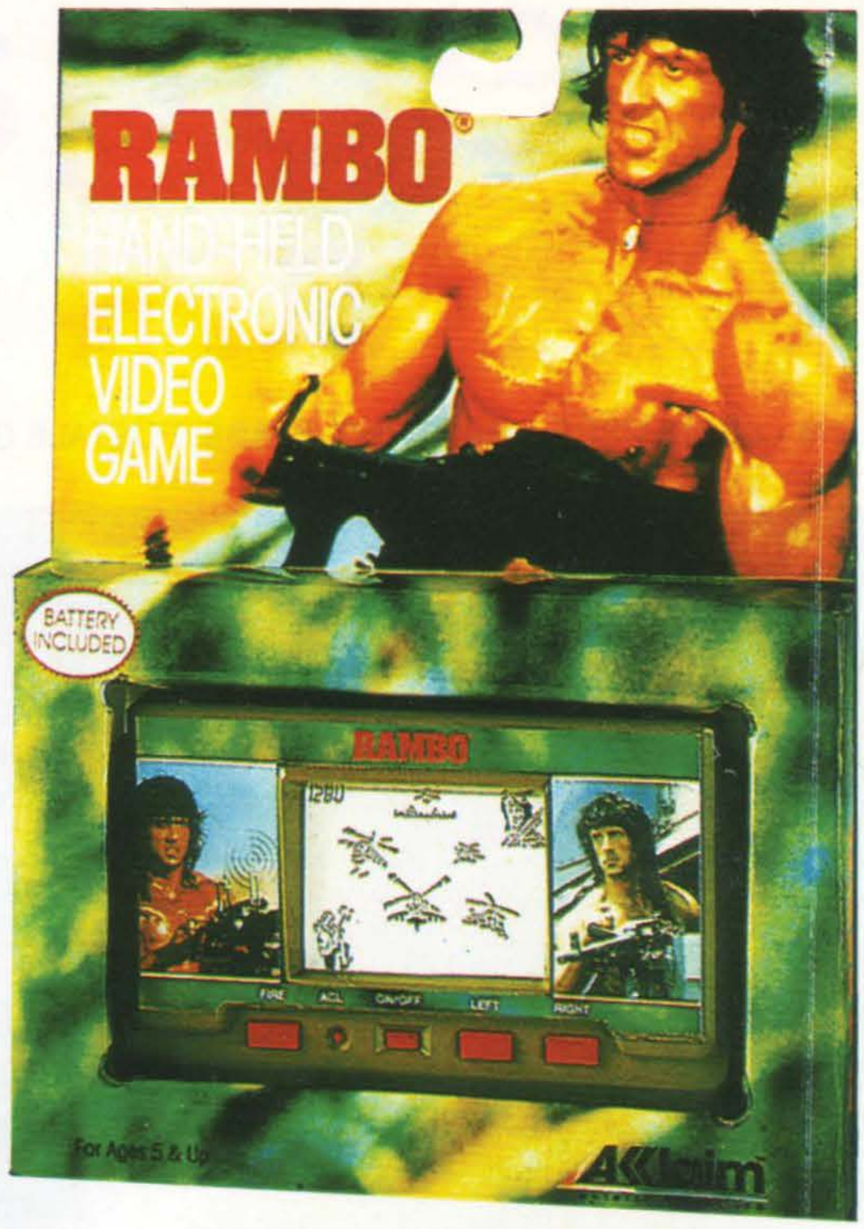
RED STORM RISING
FINAL FRONTIER
ZAC MCKRAKEN
THE TEMPLE OF THE FLYING SAUCERS
ZANY GOLF

CBM 64

TRE GRANDI DELLA LETTERATURA
KICK OFF
FIRST OVER GERMANY
NIGHTDAWN

1 RAMBO®

Il best-seller cinematografico è ritornato in esclusiva per giochi LCD dell' Acclaim. Rambo non ha pace, deve farsi strada attraverso la giungla, ma gli elicotteri nemici spuntano da ogni parte!



3 WF WrestleMania

Hulk Hogan e Andre the Giant, i due eroi mondiali del Wrestling, si incontreranno questa sera! Ma non importa chi vince perchè non smetteranno mai di sfidarsi!



2 AIRWOLF™

Riuscirà Hawke a sconfiggere i suoi nemici a bordo di carrarmati, elicotteri e caccia F-14? La sfida è dura ma tutto dipende da te!



METTITI IN TASCA UN AMICO!

Gli scacciapensieri ACCLAIM non ti deluderanno mai.

VG&CW riapre i battenti dopo una brevissima pausa estiva; molte cose stanno cambiando e nuovi incredibili progetti si stanno delineando all'orizzonte. Mirko Marchesi, il nostro invidiatissimo esperto, ha completato il celebre Chrono Quest della Psygnosys e proprio in queste pagine ve ne offre la soluzione con tanto di mappe. **A questo proposito vorremo chiarire un particolare molto importante: la nostra redazione non dispone di una qualsivoglia HOT LINE per consigliare ed aiutare gli avventurieri bloccati in questo o quel gioco. Molte sono infatti le telefonate che ci giungono da tutta Italia alle quali purtroppo non siamo in grado di rispondere per una lunga serie di motivi. In parole povere: se stiamo tutto il giorno attaccati al telefono per svelarvi questa o quell'adventure non possiamo preparare il numero seguente di VG&CW, capito?! Le soluzioni vengono redatte e presentate nella maniera più completa e chiara possibile, si tratta quindi soltanto di avere un po' di pazienza, OK?!**

COMMODORE ATARI PC/IBM

videogame & COMPUTER WORLD

Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - Capo redattore: Alessandro Gualtieri - Segretaria di redazione: Enrica Pagani - Hanno collaborato ai servizi: Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Domenico Colombo - Fotografia: Elias Willard - Comp. Esserrelle -Art director: Lavinia Piccini - Inviati dall'estero: Anthony Remedios - Pubblicità, abbonamenti e Redazione: Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397 / 9303556 - Fax tel. 02/93502770 - Fotolito: CF fotolito Via G. Di Vittorio,1 - 20017 Rho (Milano) - Tipografia: Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) - Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988 - Prezzo di copertina: L. 5.000 - Numero arretrato: L. 8.000 - Distribuzione per l'Italia: DI.NA.STA. - RHO (MILANO) - Sped. in abb. postale gr. 3/70 - Pubblicità inf. al 70%. In copertina: Indiana Jones and the last crusade by Lucasfilm ltd All rights reserved.

Da spedire in busta chiusa a:

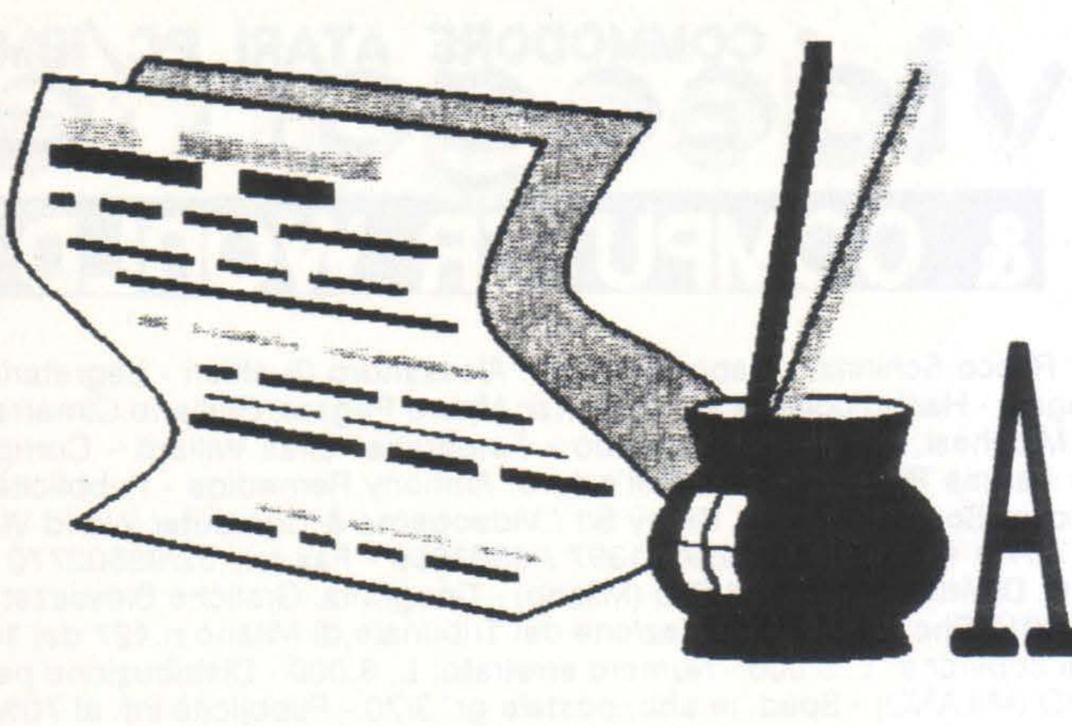
Società Editrice Derby Srl
REDAZIONE VIDEOGAME & COMPUTER WORLD
Sez. Economic News
VIA G. DI VITTORIO, 1
20017 RHO (MILANO)

B/7

Scrivere possibilmente in stampatello

NOME E COGNOME ____________________
VIA E NUMERO CIVICO ____________________
CAP. CITTA' (PROV.) ____________________
N. TELEFONICO ____________________
TESTO MAX 25 PAROLE ____________________
____
____
Data ____________ Note ____________

Sommario



RISPOSTE AI LETTORI

Rispet.le VG&CW

innanzitutto comincio con i complimenti (mie personali, e sinceri) alla redazione del VG&CW, la migliore per recensioni e umorismo.

Sono un povero possessore del vecchissimo (anche se ha solo due anni) Olivetti Prodest PC 128.

Leggo la vostra rivista perchè sono appassionato di computer e vorrei cambiare il mio con l'unico, il solo ,"Amiga 500".

Ho alcune domande:

1) Consigliatemi voi un modo per guadagnare qualche lira con il mio PC.

2) Un commento sulla nuova pagella del numero di Maggio, è poco leggibile e non sarebbe meglio scrivere i voti in numeri e magari per essere ancora migliori in centesimi?

3)L'Amiga ha possibilità di lavorare con il sistema MS/DOS se si ha l'emulatore, ma che scheda grafica usa?

4)L'Amiga come programmazione è facile o complicata come per il PC?

Vi saluto e rinnovo i complimenti e in più ve ne aggiungo due: uno per la copertina e l'altro perchè le recensioni sono ordinate, non come nel K che ho comprato una volta e che non comprerò più, (se questa parte verrà censurata non mi offendo perchè so che è offensiva).

Vi saluto e vi prego :pubblicatela, pubblicatela!!!!!!!

ANDREA BONACCI
VIA BRANCHI NOVELLO 139
28029 VILLADOSSOLA (NO)

Come vedi detto fatto, a lettera intelligente segue pubblicazione immediata.

Hai effettivamente tutte le ragioni dalla tua parte lamentandoti del tuo Prodest 128, oltre ad essere un piccolo Home e non personal, non è mai stato servito dalla case di software come si deve.

Comunque anche se la tua intenzione è quella di vendere il computer, fonti ufficiose ci hanno garantito che per il PC1 e per il PC128, la CTO si sta impegnando a fornire nuovi pacchetti software che non potranno fare altro che aumentare l'interesse intorno al computer che possiedi.

Qualora tu volessi proprio sbarazzartene, ti consigliamo di riscriverci che noi prontamente faremo apparire sulle Economic News il tuo annuncio di vendita (noi abbiamo capito che il tuo primo quesito volgeva in questo senso....). Per la pagellina provvederemo ad effettuare eventuali modifiche in seguito, come vedi la VG & CW possiede la caratteristica di rivoluzionarsi e speriamo noi di evolversi di numero in numero e sicuramente i tuoi consigli come quelli di altri consentono sempre di migliorare a vostro piacimento la rivista.

L'Amiga consente di lavorare anche in ambiente MS/DOS è può emulare la scheda grafica CGA. Importante è però avere l'apposita scheda emulatrice in quanto il software non consente una buona compatibilità ed una buona velocità di lavoro.

L'Amiga non è semplice da programma possiede di base un basic (scusa la ripetizione!!!) non molto semplice, anche se a tuttora, esistono in commercio anche libri per programmare in quasi tutti i linguaggi.

Ciao e alla prossima!!!!

Gentile redazione di VG&CW, è la prima volta che vi scrivo, e voglio informarvi che seguo con molto interesse la rivista "VIDEOGAME & COMPUTER WORLD".

Sono in possesso di un OLIVETTI (IBM, compatibile), leggendo la vostra rivista da capo a fondo, ho notato che vi si trovano pochi games adatti al mio computer; voglio chiedervi se in circolazione c'è un "DOUBLE DRAGON" compatibile con il PC 1 Olivetti Prodest e se lo trovate di pubblicarlo sulla vostra rivista.

Se per qualche motivo non potete rintracciare il games spero che possiate trovarne uno molto simile al gioco stesso.

Distinti Saluti

CLAUDIO FALSAPERLA
VIA MARZABOTTO 99 SESTO S.GIOVANNI (MI)

Caro Claudio,

sappi che ogni programma recensito per IBM & Comp. fa al caso tuo infatti i programmi solitamente sono tutti adattabili al tuo computer,l'unica differenza che esiste e nel formato dei dischetti.

Infatti, qualora tu avessi anche il 5 pollici e 1/4 non avresti più problemi di sorta. Il Double Dragon, ad esempio, è venduto dalla Leader ed è solo in versione 5", noi non conoscendo la tua configurazione del computer non possiamo dirti se la cosa è possibile o meno.

Qualora tu non possedessi il lettore da 5" ti consigliamo di richiedere al più vicino rivenditore Leader o CTO quanti e quali programmi esistono per chi possiede il lettore da 3" 1/5.

Cara redazione, chi vi scrive è un ragazzo di 15 anni da molto tempo appassionato di videogiochi. Posseggo un Atari ST 520 da circa due anni (prima avevo una console 2600!!!) e ne sono entusiasta. Che cosa ci sarà poi di diverso nell'Amiga, proprio non lo so.

A questo proposito vorrei farvi alcune domande che da tempo mi assillano.

1) Chi importa il Quantum Paint che avete recensito qualche numero fa? Quanto costa? Va bene sul 520?

2) Esistono altri programmi di grafica decenti, oltre ai soliti Degas, Neochrome e Jack Paint?

3) C'è una routine, o un programma in grado di modificare la gestione delle porte joystick/mouse in modo che tutte le volte che gioco a The Deep (per esempio) non debba necessariamente scambiare gli ingressi?

4) Domanda difficile: ci sono in commercio digitalizzatori a colori per l'Atari ST? Magari anche in tempo reale? (avete presente il Digi View che gira su Amiga?!).

5) Cosa si sa del Dragon's Lair per ST? Su quanti dischi verrà venduto?

6) Ho letto con molto interesse lo spazio del direttore del numero di Luglio/Agosto e vorrei dire la mia al riguardo. Chi importa Sword Of Sodan e F.O.F.T. già recensiti (alquanto maluccio) dalle riviste analoghe del settore? Quando saranno vendute in Italia le console (tipo il PC Engine, la nuova Sega, ecc., ecc.) con cui sempre le riviste di cui sopra hanno riempito pagine e pagine, rompendo, alla fine, le scatole a tutti???! Il vostro ragionamento è giusto, ma anche sbagliato da una certo punto

di vista. Le novità interessano sempre quindi perchè non cercate di miscelare le due cose facendo felice ogni tipo di lettore (cioè il divoratore di "news" e colui che vuole comprare un programma che si trova in Italia)?!

Questo è tutto; sperando in una vostra cortese risposta vi saluto e vi faccio i complimenti per la vostra bella rivista, che segue da tantissimo tempo: continuate così (alla faccia della concorrenza!!)

ARGELATI PIERO - CUNEO

Carissimo Piero eccoci ai "tanto sospirati" quesiti!

1) Il Quantum Paint, ahimè, non lo importa proprio nessuno, almeno per il momento. In Inghilterra costa la modica cifra di 19.99 sterline e ti possiamo solo consigliare di contattare qualche rivenditore straniero per fartelo spedire. Abbiamo a questo proposito interpellato più di una volta l'Atari italiana, ma di importazione proprio non se ne parla.

2) Per quanto riguarda i tool grafici abbiamo: il "famigerato" Spectrum 512 (perchè nessuno vuole importare, mannaggia!!), il nuovo Flair Paint prodotto dalla Database Software anglosassone (costa 34.95 sterline - tel.: 0044-51-3572961), il Cyber Video e Cyber Texture (29.95 e 49.95 sterline - Electric Distribution, Meadow Lane, St Ives, Huntingdon, Cambs, PE17 4LG, Great Britain), e il GFA Artist (Michtron U.K., Box 68, St. Austell, Cornwall, PL25 4YB, Great Britain). Sono tutti validissimi programmi di grafica che presto recensiremo sulle pagine di VG&CW.

3) Non esiste nessuna routine o programma. L'unica cosa sarebbe accedere al listato del programma e cercare di modificare gli ingressi in input. Occhio però a non combinare guai e poi se i programmatori hanno strutturato così alcuni programmi ci sarà pur stata una ragione valida, no?!

4) Idem come sopra: non esistono ancora in Europa digitalizzatori a colori per l'ST. Gli unici in commercio circolano su territorio statunitense e funzionano sotto lo standard NTSC incompatibile con i nostri PAL e SECAM. Si potrebbe aggirare il problema digitalizzando con Amiga, salvando su disco e trasformando i file IFF in file ST con il DOS 2 DOS che gira sul 16 bit Commodore. Con questo si potrebbero gestire al massimo sedici colori. Per conservare i 4096 offerti dall'Amiga bisogna intervenire con routine di conversione non attualmente disponibili in Italia e quindi trattare i file con...il Quantum Paint!!

5) La Ready Soft americana che lo sta producendo mantiene un odioso Top Secret su tutta la faccenda. Si parla però di 8 dischi che saranno ad esclusivo appannaggio degli utenti di 1040 ST o di ST con più di un Megabyte di memoria. Pare però che ci siano problemi sui 2 e 4 Mega ST a causa del Blitter.

6) Per offrire le "anteprime" esclusive abbiamo già creato lo spazio delle World News. Magari lo amplieremo, ma per nulla al mondo ci abbasseremo a recensire software piratato e scopiazzato in lungo e in largo per l'effimera gioia di qualche lettore e l'effettivo interesse di molti pirati. Come giustamente dici non serve a nulla "rompere le....." a i lettori con inutili "sbrodolate" su questo o quel nuovo ritrovato della tecnica informatica senza poter basare questo lavoro di informazione su basi affidabili e realmente utili al lettore.

Le anteprime sono sempre ben accette, basti che non si tratti del nuovo computer del 23 esimo secolo scoperto e provato durante un viaggio con la macchina del tempo!!!

Gentile redazione,

vi scrivo per complimentarvi con voi per il nuovo rifacimento della rivista, seguendo sempre con attenzione la rubrica delle risposte ai lettori ho notato che, per la prima volta nella storia, una redazione ha dato più spazio e più voce ai gusti dei lettori. Fra l'altro anche nei più piccoli particolari, seguendo l'evoluzione di VG & CW, ho notato che dalle continue lettere che dicevano che mancava il colore, ne è uscita una rivista tutta a colori (anche se con qualche pagina in meno!), e questo ne è solo un piccolo esempio.

Proprio perchè vedo che date VERAMENTE retta ai nostri consigli, ho pensato di chiedervi se siete intenzionati a trattare anche argomenti sull' MSX cosa che a me preme moltissimo, so anche che avete già risposto più volte sull'argomento, ma pensavo che anche la mia voce poteva essere di buon auspicio per far sì che questo computer possa entrare nella cerchia dei più famosi home quali il Cbm 64 o l'Amiga!!

Per concludere, scusatemi se vi tedio, vorrei chiedervi se sarà possibile avere una pagellina ancora più precisa.

La Hit Parade che fine ha fatto?? E la Hit dei lettori???

TERENZIO GIUPPONI
CERNUSCO S/NAVIGLIO (MI)

Che dirti di più di ciò che hai detto!!!

Pensiamo che la tua lettera abbia espresso chiaramente la nostra linea di redazione, che consiste nel continuo contatto con i lettori al fine di poter sempre meglio rifinire il nostro/vostro VG & CW.

Ovviamente il colore che oramai già da tempo imperversa sulla rivista ha causato una perdita di qualche pagina, purtroppo la mancanza (o la trovata!) di inserimenti pubblicitari coincide con dei costi iniziali molto alti che siamo riusciti a contenere con l'abbassamento delle pagine.

Per l'MSX stiamo lavorando ed esiste una buona percentuale di riuscita che includerà prossimamente anche programmi per il tuo computer. Per la pagellina abbiamo già scritto poche righe fà (prima risposta) ciò che pensiamo e soprattutto ciò che faremo.

La Hit Parade è terminata definitivamente, nonostante la nostra buona fede, i dati che pervenivano in redazione ci sono stati più volte contestati. Anche se le nostre fonti si basavano principalmente su dati reali forniteci da rivenditori importanti dislocati in tutta Italia abbiamo considerato più giusto chiudere la rubrica a scanso di ulteriore equivoci. La hit parade dei lettori è una rubrica di prossima "apertura", quindi, "detto fra di noi" puoi già incominciare a stilare la tua hit di preferenze da subito e spedire (consigli valido per tutti!!!!!!!!).

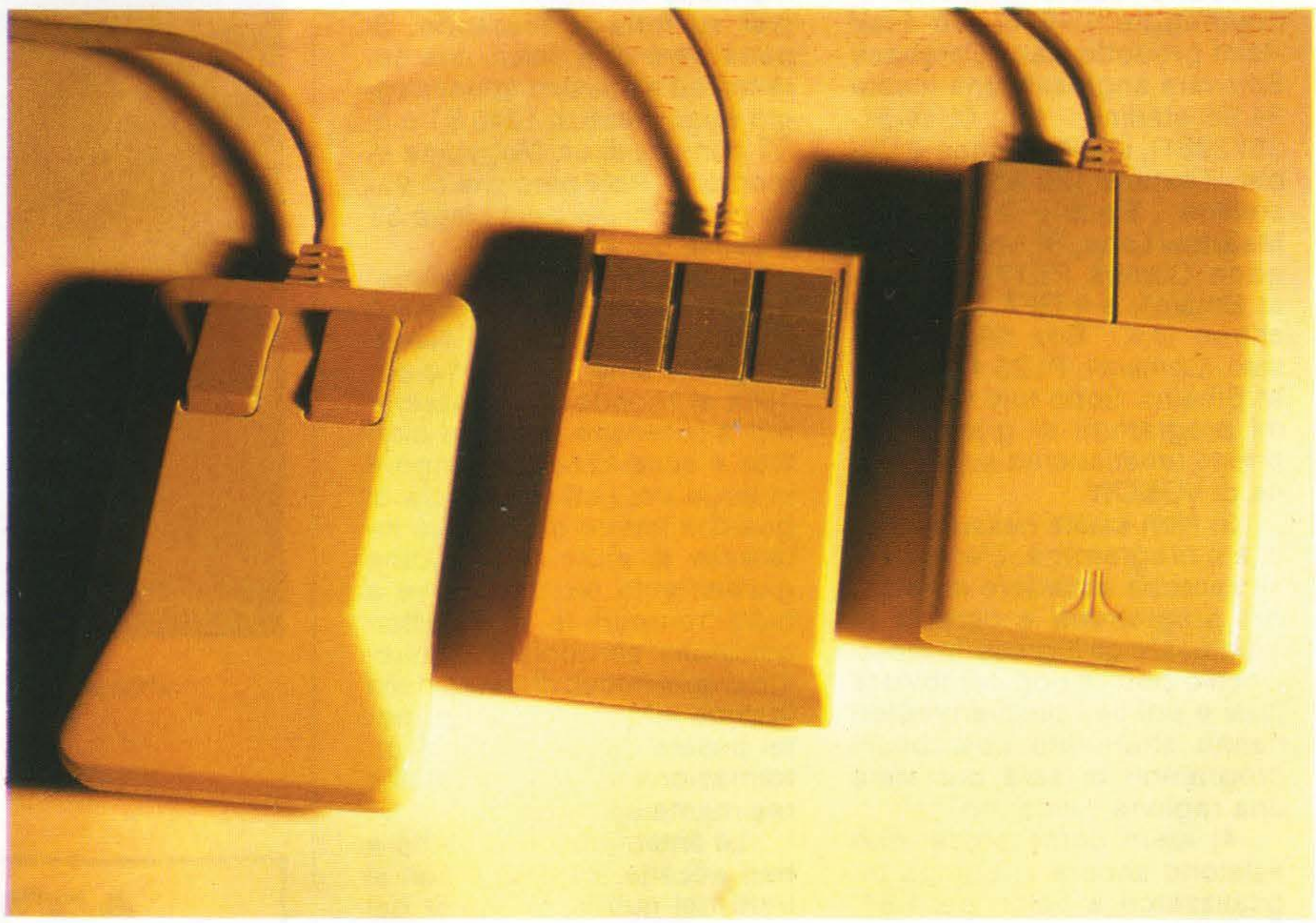


Immagine di Cielo Riccardo di Valdagno su Atari St

Il mouse questo grande sconosciuto, ovverosia: come curare e pulire i nostri "topolini"

Questa breve guida alla manutenzione dei mouse è dedicata a tutti i possessori di questo importante device di input, che vanno dagli utenti Commodore (CBM64/128, Amiga) a quelli Atari (ST) e a quelli MS/DOS. I mouse, in generale, sono studiati e costruiti secondo la stessa tecnologia di base; ciò che vi proponiamo non è un lungo e noioso dossier tecnico ma bensì una simpatica e utilissima guida per sfruttare al massimo e far durare di più i nostri topolini.

Innanzitutto eccovi i dieci comandamenti sull'utilizzo del mouse:



Tris d'assi...

- *1) Utilizzare superfici assolutamente liscie, uniformi e abbastanza spaziose.*
- *2) Evitare di far scorrere il mouse su panno, tappeto (sarà dura!) o altro materiale che possa accumulare polvere, detriti di ogni genere, peli, pelucchi e via dicendo.*
- *3) Mai scuotere o sbattere con violenza il mouse (non sentite i gridolini di dolore?!).*
- *4) Non tirate mai la...coda del vostro topolino. Se il cavetto non è abbastanza lungo fatevi spazio sul tavolo ed avvicinatevi al computer.*
- *5) Cercate di non usarlo per giocare (o provare) qualche shoot'em up: i tasti potrebbero perdere sensibilità e rimanervi attaccati alle dita!!*
- *6) Non collegate il mouse a computer acceso; potreste danneggiare l'elaboratore stesso.*
- *7) I tappetini per lavorare con il mouse (quelli in commercio attualmente) vanno benissimo ma, oltre ad evitare quelli troppo morbidi, controllate che non posseggano le caratteristiche del precedente punto 2 (vedi sopra).*
- *8) Non lasciate mai il mouse in "giro" per il tavolo o la scrivania. Riponetelo sempre vicino al computer onde evitare che qualche mamma disattenta o qualche cuginetto (o fratellino) gli facciano del male!*
- *9) Evitate di usarlo con le mani particolarmente sporche ed unte (potrebbe schizzarvi dalle dita!).*
- *10) Pulitelo periodicamente (vedi di seguito).*

Pulizia del mouse

C'è chi dice che il mouse non si sporca (e magari lo usa pure per spianare l'impasto della pizza!).

Sarà vero forse per i joystick (visto che tutta la meccanica e racchiusa all'interno della scocca) ma non lo è assolutamente per un topolino.

Com'è facilissimo intuire, la sferetta gommata del mouse entra in contatto con la superficie su cui scorre e da qui preleva inevitabilmente sporcizia di ogni genere (lo so che tenete in ordine la vostra stanza, ma un granellino di polvere in agguato c'è sempre!).

Per pulire il mouse, almeno una volta al mese, eccovi le istruzioni.

- *1) Aprite, con attenzione e delicatezza, lo sportellino che tiene in posizione la pallina. Di solito i manuali di utilizzo dei computer con mouse riportano la foto e le indicazioni al riguardo. Mettete da parte lo sportellino (badate, più tardi lo dovrete rimettere in posizione!) e fate lo stesso con la pallina.*
- *2) Mettete a pancia all'aria il mouse, svitatene le viti ed apritelo. Ci dovrebbero essere dei punti ad incastro su tre lati del mouse: non apritelo con forza, limitatevi a far scorrere il guscio liberandolo delicatamente dai fermagli.*

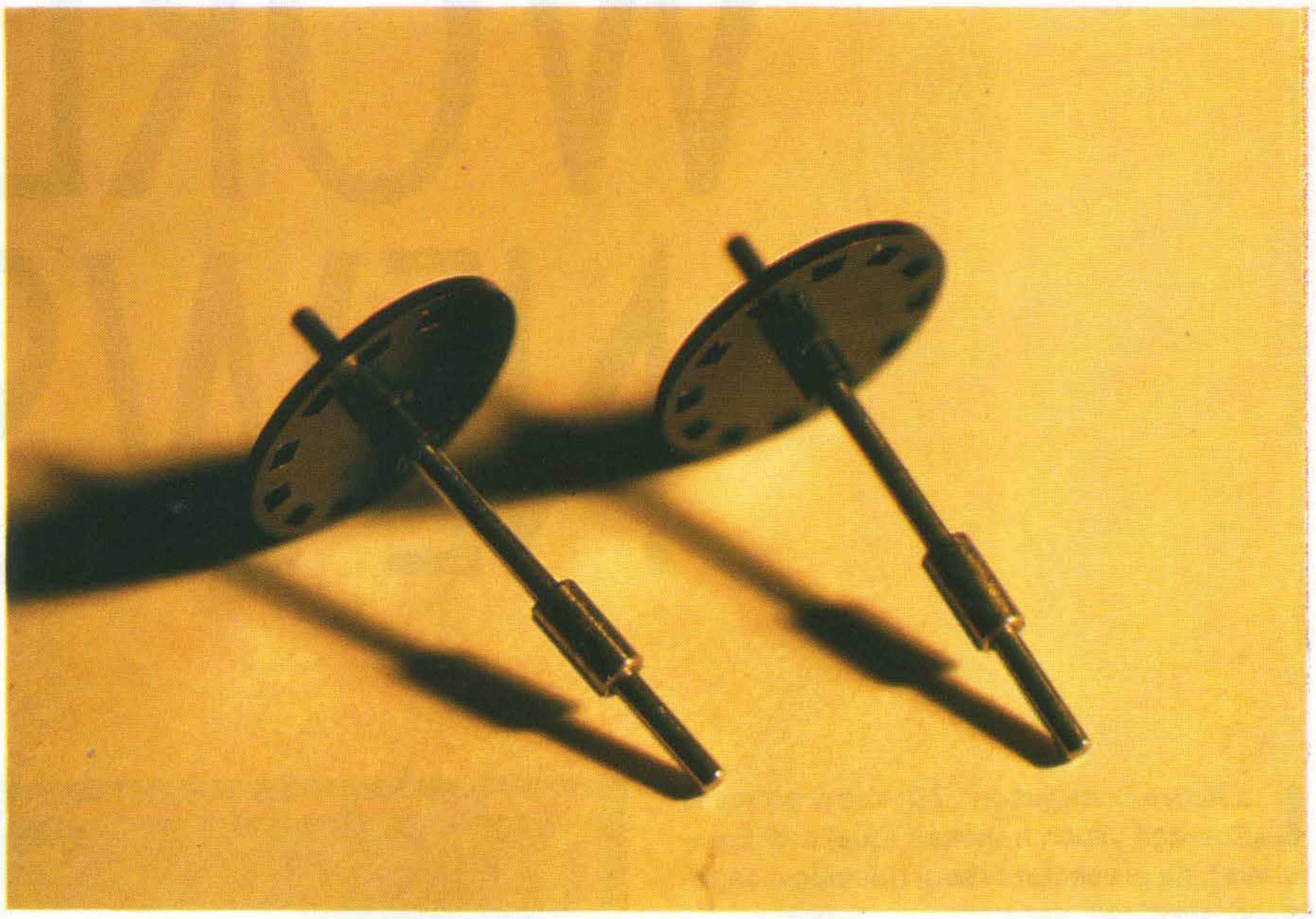
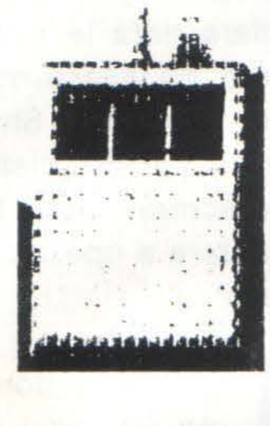
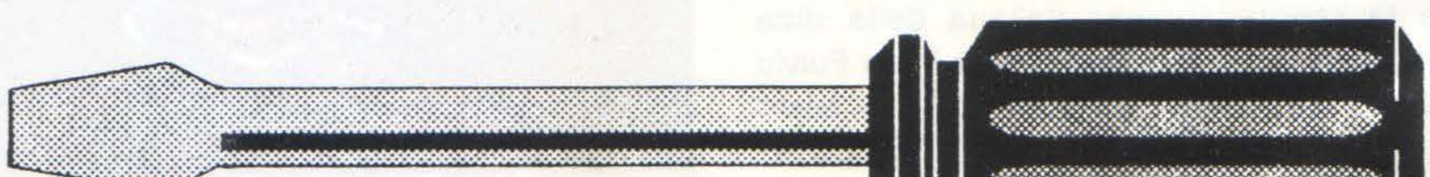


Figura 1

- *3) All'interno del mouse trovate due bastoncini muniti di un dischettino ciascuno (figura 1). Rimuovete i bastoncini liberandoli delicatamente dalle clip in plastica che li mantengono in posizione.*
- *4) Pulite i bastoncini con un unghia e quindi con uno straccetto, liberandoli dalla sporcizia (si è proprio sporco quella specie di patina nera che li ricopre!!) accumulata.*
- *5) Pulite anche la pallina, sempre con uno straccetto privo di pelucchi.*
- *6) Se possedete una bomboletta di aria spray (occhio, che sia proprio aria e non qualche prodotto per pulire mobili o stoviglie!!) date una bella spruzzata all'interno del mouse per liberarne i microswitch da eventuali detriti. Se non avete la bomboletta basta una bella soffiata: fate conto di trovarvi davanti alla vostra torta di compleanno con tantissime candeline!*
- *7) Rimettete in posizione i bastoncini, richiudete l'involucro con le viti, mettete a posto la pallina ed il suo coperchietto e voilà, il gioco è fatto. Lunga vita al mouse!!*





WORLD NEWS

La Active Distribution LTD, che produce la Cocktail Vision francese (quella di Emanuelle), ha presentato i suoi due nuovi capolavori destinati senz'altro al successo. Si tratta di African Raider, una mozzafiato "Parigi-Dakar" su dune buggy, e Legend Of Diel, intricata avventura nata sulla scia di Chrono Quest e dotata di favolosa grafica. Entrambe le produzioni saranno disponibili per Amiga e Atari ST già dalla fine di questo mese a prezzo ancora da definire.

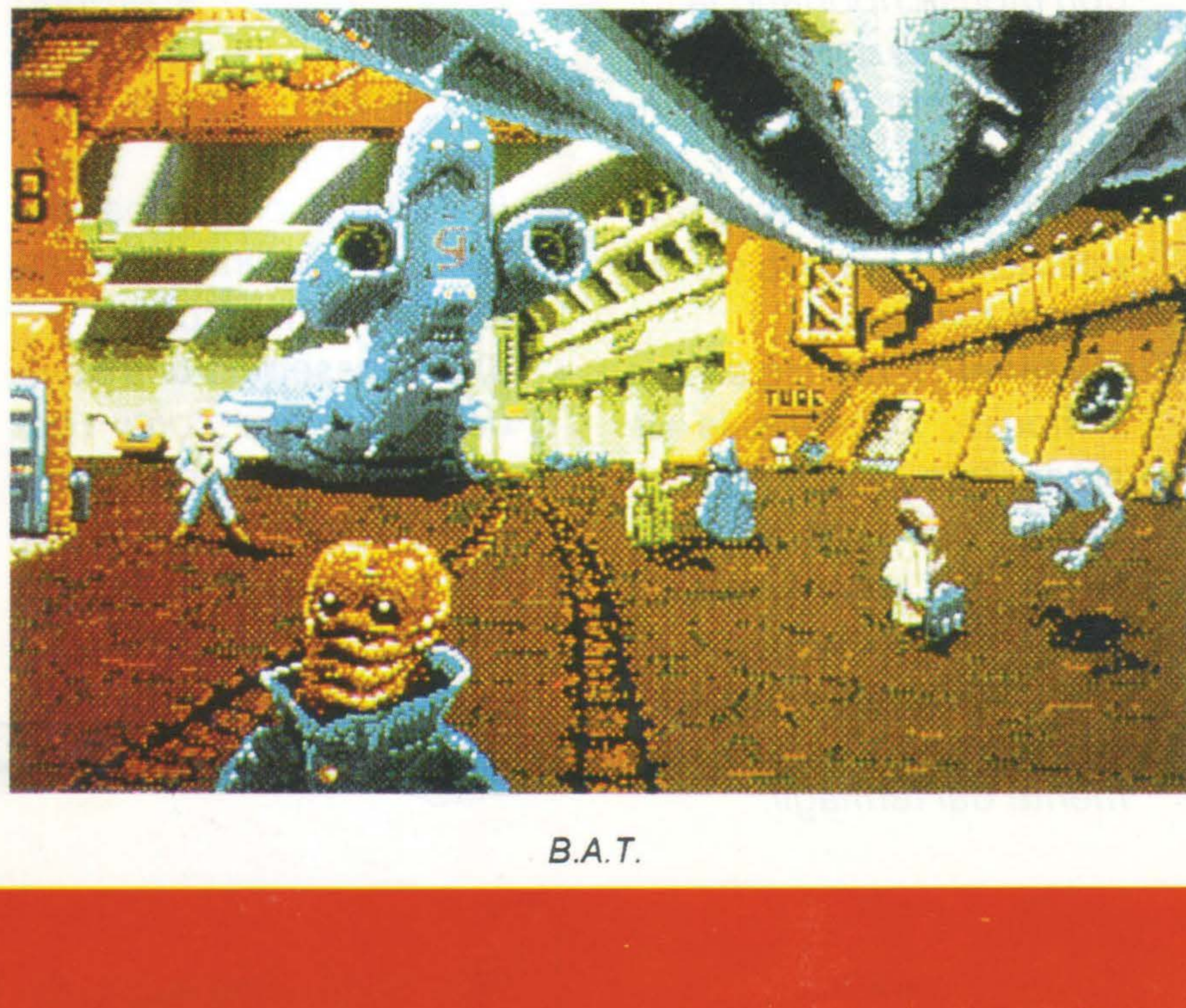
La Impression dal canto suo ci propone Chariots Of War presentato come il più bello "spara e fuggi" dell'anno. Si tratta del solito gioco a scrolling verticale dove non mancano le astronavi, gli invasiori alieni, il divertimento e la velocità. 300 sono le classiche extra-weapon a disposizione e il mondo di gioco non ha precedenti per vastità e complessità. Grafica arcade ed effetti mozzafiato fanno da contorno al gioco già disponibile per i sedici Bit a 39.000 lire.

Se siete stanchi di ammazzare extraterrestri incavolati qua e là per le galassie la White Phnater vi propone uno shoot'em up davvero diverso dal solito. Si chiama Bootiful Babe, si gioca in casa propria all'età di 1 anno e si combatte a colpi di biberon, pannolini e sonaglini colorati. No, non siamo improvvisamente impazziti: le cose stanno proprio così. Bootiful Babe vi permetterà di rifare tutte le cose che "non vi lasciavano fare" da piccoli, in una fantastica e sbarazzina atmosfera Shoot'em up. Bootiful Babe sarà presto disponibile per CBM64/128, Spectrum, Atari ST e Amiga. Sarà meglio andare a ripescare il vecchio "girello" in solaio!

La Commodore Italiana ha cambiato sede. Per ogni informazione, delucidazione la rappresentanza italiana della ditta staunitense sarà disponibile in Viale Fulvio Testi 280 a Milano (Tel.: 02/661231), al sesto piano di uno degli edifici della "Bicocca". L'azienda è la prima ad insediarsi in questa vera e propria cittadella dell'informatica che



African Raiders



B.A.T.

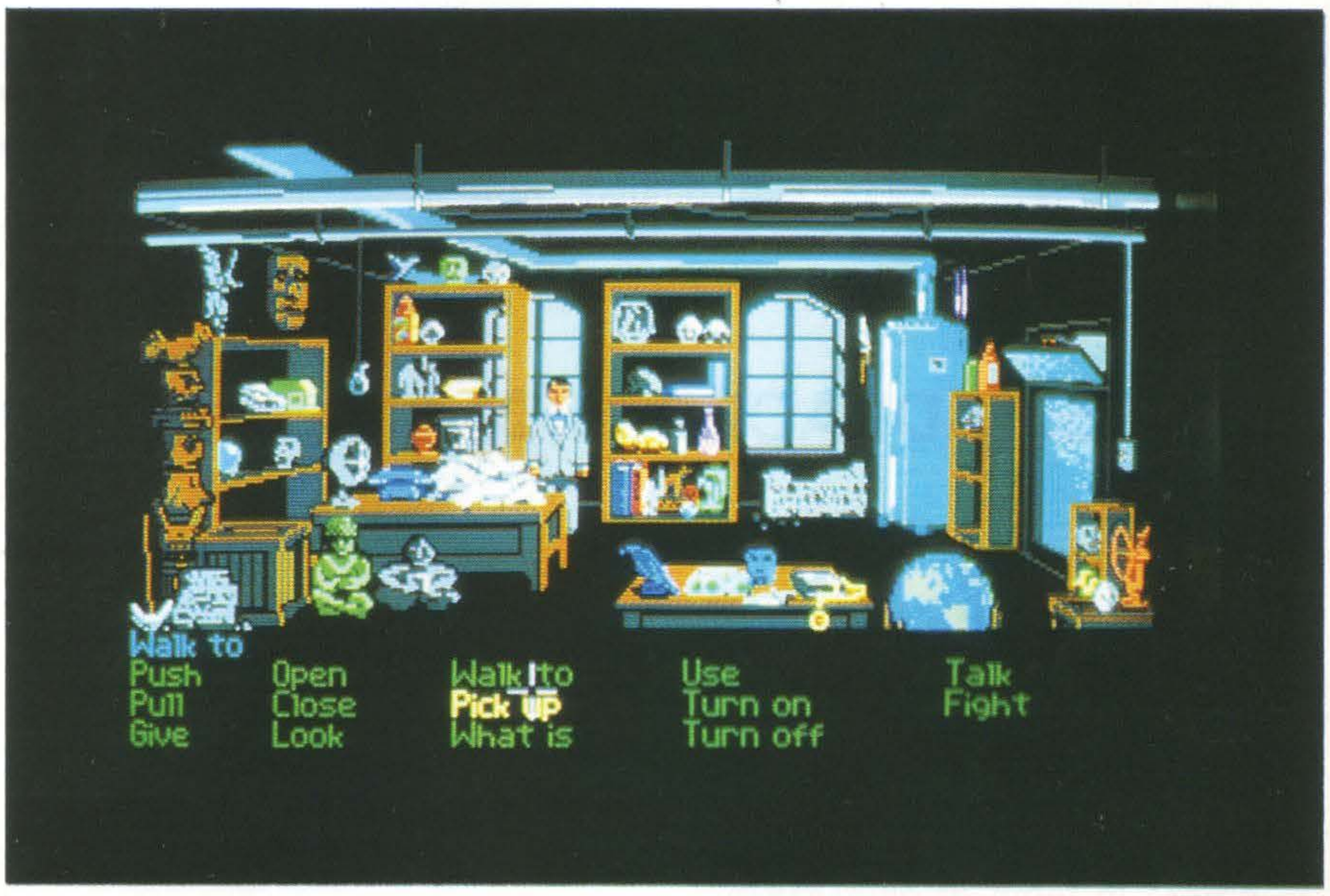
in futuro vedrà raggruppate le più importanti aziende del settore. La Commodore Italiana e la Scuola Radio Elettra hanno stipulato un importante accordo per acquisire un nuovo modo di lavorare informatizzato. Attraverso i programmi innovativi di informazione della Scuola Radio Elettra ed i PC 10 III Commodore verrà adottata la metodologia di insegnamento CAI (Computer Aided Instruction) in modo tale che la formazione e l'addestramento vengano svolti in maniera interattiva dallo stesso PC. Per garantire la massima efficacia di insegnamento, Scuola Radio Elettra ha anche attivato, per tutti i suoi allievi, una rete di "Open Center" che, attrezzati all'uopo, riproducono le reali condizioni di un posto di lavoro. In queste postazioni particolari l'allievo potrà esercitarsi attivamente ed essere supervisionato da un coordinatore didattico. La collaborazione Commodore e Radio Elettra è nata per rispondere in modo professionale e competitivo ad una precisa richiesta del mercato: conoscere i programmi software oggi disponibili per gestire ogni aspetto dell'attività delle aziende e partire, così, avvantaggiati nella ricerca di un lavoro o nell'avanzamento in azienda.



Mazemania

Dopo molti ritardi arriva finalmente l'attesissimo B.A.T. della UBI Soft. Si tratta di un'epopea spaziale creata ad immagine e somiglianza di Captain Blood della Ere Informatique, ma vissuta in maniera totalmente diversa con un altissimo grado di interazione. B.A.T. ci fa vivere un'avventura da pirati spaziali all'interno di una vastissimo microcosmo ospitato nelle RAM dei 16 Bit più in voga. Il gioco sarà presto disponibile anche in Italia quindi per Atari St, Amiga ed IBM PC.

Flair Paint è il nuovo tool grafico semi professionale prodotto per la famiglia Atari ST dalla Database Software anglosassone. Il programma ci mette a disposizione tutti i più classici strumenti per creare grafica computerizzata e alcuni interessanti novità, il tutto "incorniciato" in un particolarissimo ambiente davvero molto "User Friendly". Flair Paint costa 34.95 sterline e verrà probabilmente importato dall'Atari Italiana.



Indiana Jones Adventure by Lucasfilm

Murder in Venice è la nuova avventura della Cobra Soft, affiliata alla Ere Informatique. Il gioco è un misto di Carmen San Diego e Deja Vu per quanto riguarda interazione e giocabilità mentre la trama è un classico "giallone" dei tempi nostri. Il controllo del gioco è gestito interamente da una serie di icone e si presenta dunque particolarmente allettante. Speriamo che con Murder in Venice la Cobra Soft, e con essa ogni software house francese, riesca a riscattarsi dalla scomoda (ma inevitabile) etichetta di software house di terz'ordine. Si sa, i francesi hanno le idee un po' strane in fatto di videogame!

It Came From The Desert della Cinemaware è diventato una meravigliosa realtà. Sulla scia delle Sci-Fi novel anni '50, come il precedente Rocket Ranger, questo nuovo gioco ci metterà nei panni del solito eroe "ammazzasette" alle prese con un'invasione di formiche giganti. It Came From The Desert è disponibile per Atari ST ed Amiga a 59.000 lire con istruzioni in italiano.

Indiana Jones And The Last Crusade è finalmente arrivato anche nel mondo dei videogame e, a dire il vero, lo ha fatto alla grande. Due sono infatti i programmi di intrattenimento ispirati alle nuove vicende cinematografiche di Harrison Ford/Indy Jones. Si tratta di un classico action game e di una vera adventure creata ad immagine e somiglianza del recentissimo Zak McKraken. La Lucasfilm è ovviamente la produttrice di entrambi i game che sono già disponibili per Atari ST, Amiga, IBM PC (con compatibilità CGA, EGA e VGA) e CBM64/128. La manualistica è in italiano! Sempre dalla Lucasfilm arriva anche Loom, una nuovissima adventure particolarmente interattiva che pare destinata a inaugurare un nuovo standard in questo genere di programmi. Loom è una classica storia ultra fantasy supportata da una stupenda grafica, appannaggio esclusivo, per il momento, dei soli 16 Bit. Anche Loom è già in Italia.

Nuova release dell'Electronic Arts per gli IBM PC e compatibili; si tratta di Ferrari Formula 1 che viene già importato dalla C.T.O. di Bologna e che prevede la compatibilità CGA, EGA e VGA.

Nuovo spaccacervello Hewson: si chiama Mazemania e non è il solito shoot'em up, ma bensì un intracata corsa in un labirinto mortale intricatissimo. Mazemania, che sta per arrivare anche in versione sedici bit, è già disponibile per il CBM64/128 a 25.000 lire.

Utility

Commodore 64/128-Amiga-Atari St-IBM e PC. Compatibili
Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono relative alle versioni provate.
La disponibilità per altri computer va verificata direttamente presso l'importatore e distributore.

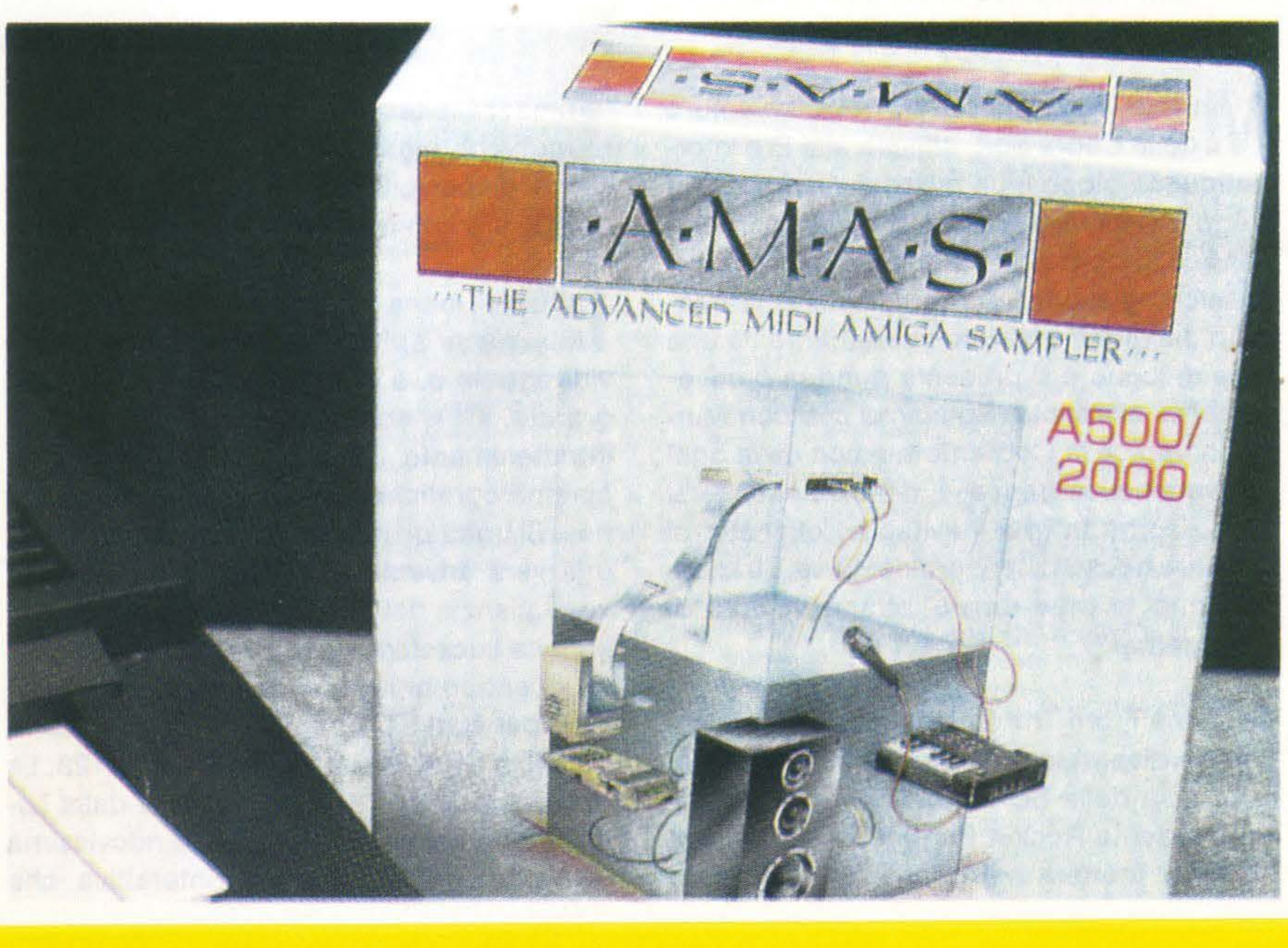
A.M.A.S. (ADVACED MIDI AMIGA SAMPLER)

MICRODEAL

AMIGA
DISCO
PREZZO: 99.95 STERLINE
IMPORTATORE: N.C.

Sempre in tema di digitalizzatori audio, la solita Microdeal (come vedete non è specializzata esclusivamente in videogame!), presenta un nuovo, potentissimo tool per Amiga.

A.M.A.S. viene fornito con il solito hardware, di dimensioni molto ridotte, che può essere collegato sia alla porta parallela che a quella seriale. Sono presenti due differenti prese input per segnali audio mono o stereofonici. Possiamo inoltre utilizzare sorgenti amplificate e non come impianti Hi-Fi o semplici microfoni. Infine abbiamo le uscite/entrate di collegamento MIDI In, MIDI Out e MIDI Thru. Il software fornito si presenta, com'è d'uopo su Amiga, molto semplice ed immediato da impiegare. L'unica schermata principale di controllo è suddivisa in cinque aree: i selettori di banchi di memoria, una doppia finestra di editazione dei suoni digitalizzati, un doppio oscilloscopio (per entrambi i canali stereofonici), il display di controllo dei

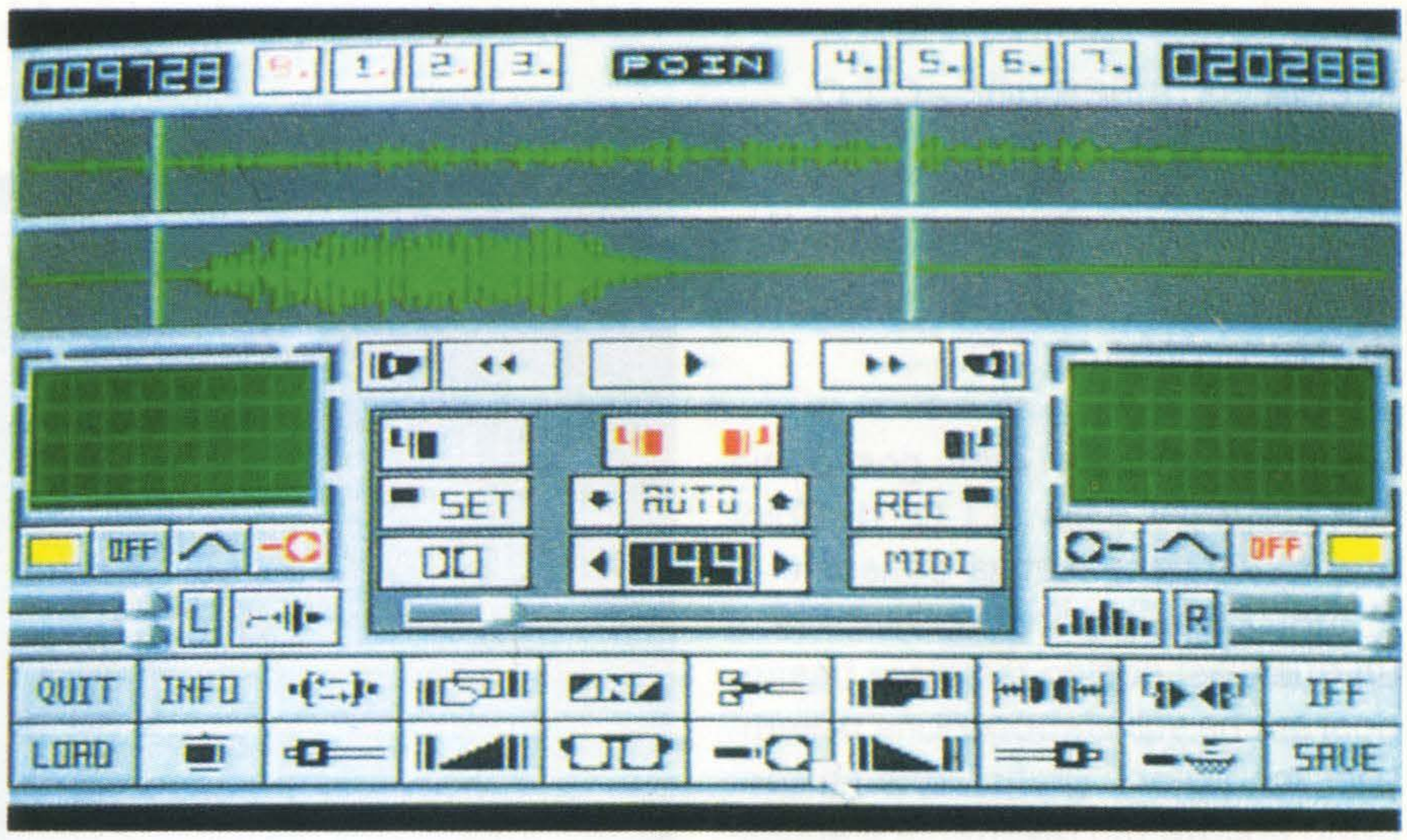


sample (volume, frequenza, ecc.) e quello di editing. Il tutto lavora in tempo reale offrendoci la possibilità di lavorare immediatamente sui segnali in ingresso, in fase di digitalizzazione. Sempre dalla schermata principale si selezionano i vari sample, accoppiati o suddivisi per canale, e si gestiscono con monitoraggio, analisi delle frequenze e con i controlli del volume (su tutti e quattro i canali di uscita). Da qui sarà anche possibile eliminare il filtraggio del suono da parte dell'Amiga. In questa maniera i segnali audio possiederanno una banda molto più larga. C'è tuttavia qualche problema di compatibilità di questa opzione con alcuni modelli Amiga. Le funzioni di Edit includono la trasposizione di segmenti di sample da un canale all'altro e viceversa, l'ingrandimento, il replay in reverse e via dicendo. I sample vengono poi compressi fino al 75 percento.

Se quindi si vuole condensare un suono campionato a 10 kHz del 50 percento sarà necessario ridurre la frequenza di playback (esecuzione) della metà)cioè a 5 kHz). I salvataggi su disco vengono eseguiti in formato "raw" o in IFF.

Con quest'ultimo le nostre campionature verranno lette tranquillamente da molti programmi in commercio. Tutto ciò risulta particolarmente utile e gradito in quanto nel package di A.M.A.S. non ci viene fornita nessuna utility per incorporare le campionature a listati in BASIC, in Assembler, e così via. Anche la gestione MIDI si rivela particolarmente sviluppata e professionale.

I sample vengono assegnati ai tasti funzione, suddividendo in più aree una sola tastiera MIDI che potrà eseguire più di una campionatura contemporaneamente e svilupparla su 16 canali con spostamento di un ottava. Fra le opzioni più interessanti abbiamo: ST MIDI, che permette di eseguire campionature stereofoniche utilizzando la keyboard del computer, PO MIDI, che suona fino a quattro sample monofonici, ed F PLAY, che ci riporta appunto al discorso dei tasti funzione/campionature corrispondenti.



CONCLUSIONI

A.M.A.S. è senza dubbio un package molto potente. Il software fornito è di ottima qualità e si impone immediatamente per l'estrema facilità unità alla potenza di impiego. Eccellente appare anche l'opzione di compressione e filtraggio delle campionature così come la vasta gamma di comandi per la MIDI.

Unica pecca è la mancanza assoluta di software specifico per incorporare direttamente i sample nei nostri listati. Ricordiamo inoltre che il programma riesce ad utilizzare solo un massimo di 2 Mbyte di memoria.

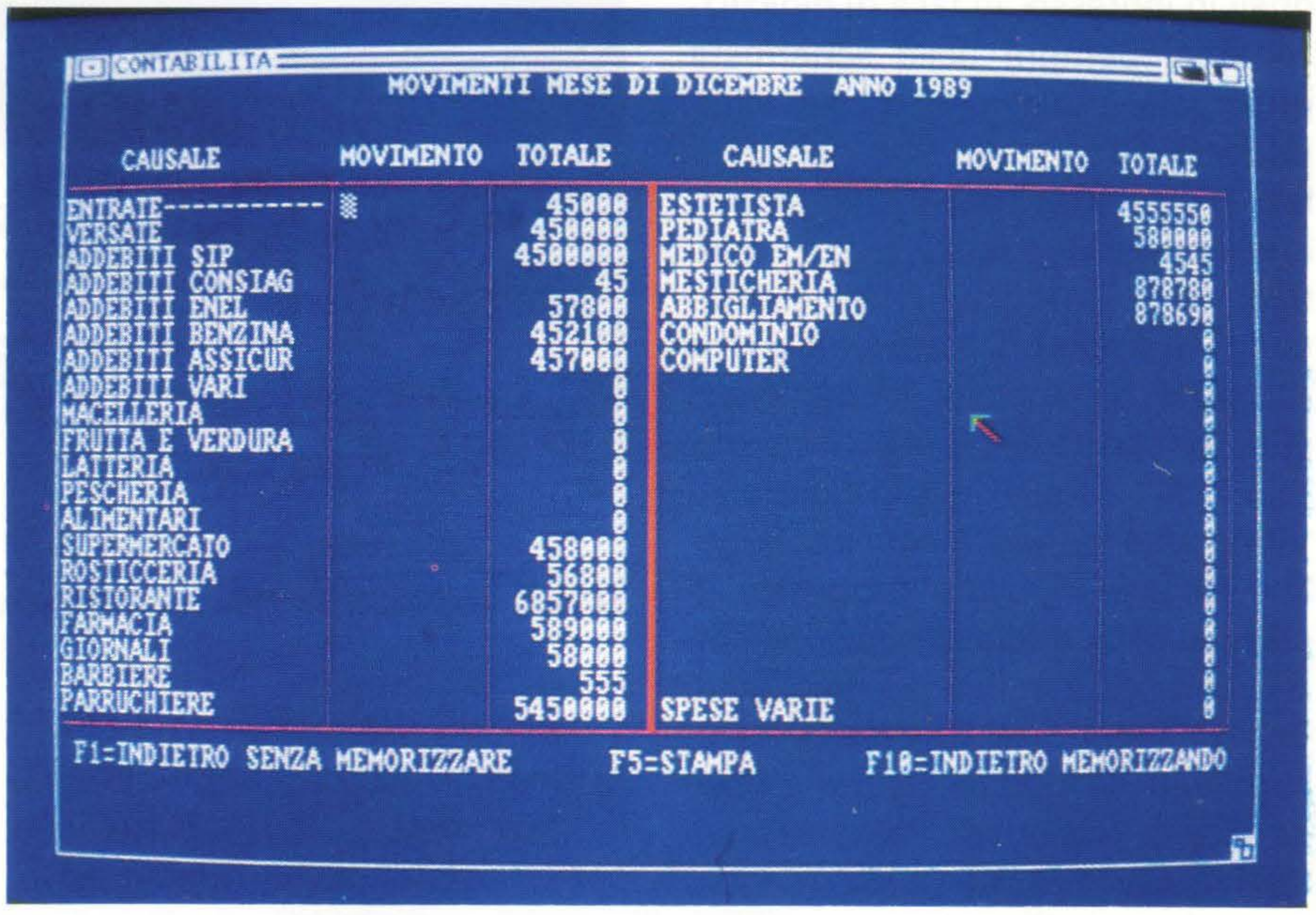




CONTABILITA' CASALINGA

ATEMA DATA SERVICE - C.T.O.

AMIGA
DISCO
PREZZO: LIT 75.000
DISTRIBUTORE: C.T.O.



Questo insolito mini gestionale proposto dalla C.T.O. di Bologna in versione Amiga consente di organizzare e gestire la contabilità di un qualsiasi nucleo familiare basandosi anche sull'elaborazione di semplici ma potenti grafici, che ne rendono ancora più divertente e accessibile l'impiego.

Non dovete farvi spaventare dal titolo di questa utility; non abbiamo infatti complicati spreadsheet nè voluminosi manuali di istruzioni da digerire in più riprese.

Dal package di Contabilità Casalinga esce infatti un solo dischetto, un succinto (ma chiarissimo) manuale in italiano ed una comodissima mini agenda su cui riportare per comodità i dati elaborati o da sviluppare.

Si parte da un menu principale che viene rappresentato a tutto schermo e non, come avviene solitamente, a scomparsa.

Osserviamo subito il comando Causali; con questo potremo potremo immettere e modificare i dati relativi ad una quarantina di voci che intervengono nel bilancio familiare: spese di Tintoria, per Assistenza Sanitaria, per i vestiti, per il cibo, ecc., ecc.

Con il comando Carico Mensile invece richiameremo lo schermo contenente le causale già impostate nel quale potremo indicare, per un mese ed un anno selezionati, gli importi dei movimenti corrispondenti; questi importi verranno sommati a quelli eventualmente già presenti e riportati nella colonna Totale.

E' possibile inserire anche importi negativi per operare eventuali correzioni.

Direttamente da questa sezione possiamo ottenere l'hardcopy su supporto cartaceo dei dati del mese.

L'opzione Statistiche offre la visualizzazione in forma grafica di ben otto diagrammi predefiniti. Ognuno di questi rappresenta l'andamento annuale della somma delle categorie specificate per esso e riporta, accanto all'asse orizzontale il valore massimo rappresentabile e sotto a quello verticale i mesi, il totale dell'anno e la media mensile.

Ogni grafico può essere preso in considerazione singolarmente attraverso la selezione attivabile sempre dal menu principale.

Inserire e correggere i dati è cosa molto semplice visto che il programma abilita completamente i tasti cursore ed i vari "delete" in ogni singola fase. Con l'ausilio di qualche tasto funzione poi il lavoro di memorizzazione/richiamo si rivela preciso ed immediato.

Contabilità Casalinga è dunque un "piccolo" ma abbastanza potente pacchetto applicativo che sveltisce e semplifica notevolmente la gestione delle proprie finanze relativamente alla vita familiare. Certo non potrete lavorare anche sul vostro conto in banca ma tenere sott'occhio le entrate e le uscite casalinghe non si era mai rivelato così veloce, facile ed intuitivo.

CONCLUSIONI

Contabilità Casalinga giunge come un fulmine a ciel sereno nel panorama degli applicativi per Amiga. Da tempo abituati a software serioso particolarmente potente, ma molto pesante da digerire, non ci aspettavamo proprio una così utile e godibilissima applicazione, altrimenti deputabile ad un Logistix o giù di lì. Questo prodotto C.T.O. risulta molto gradito e oserei dire indispensabile soprattutto ai papà che fino a ieri hanno solo giocherellato con il personal computer dei loro figlioli.

Commodore Software by C.T.O.

TRE GRANDI DELLA LETTERATURA ITALIANA

CTO SOFTWARE

CBM64/128
DISCO
VERSIONE PROVATA:CBM64
PREZZO LIT.35.000
IMPORTATORE: CTO

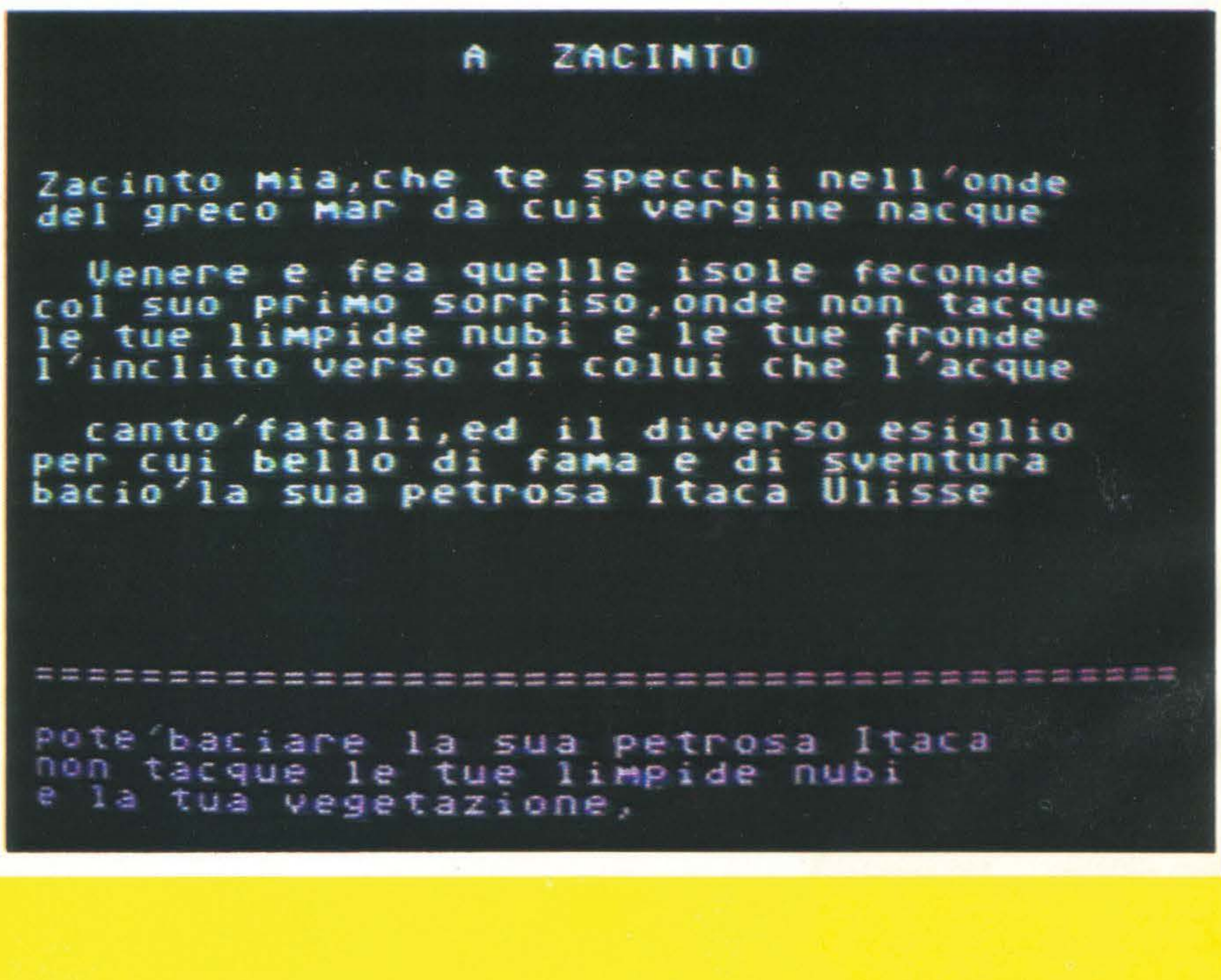
Con l'inizio della scuola ritornano i soliti problemi che ogni anno assillano insegnanti e alunni.

I primi, devono tenersi in continuo aggiornamento riguardo ai metodi di insegnamento, in modo da rendere sempre più interessanti le materie che di solito, essendo vaste, diventano noiose. Gli alunni dal canto loro, dopo aver trascorso l'estate nel sollazzo più assoluto hanno bisogno di incominciare il nuovo anno scolastico cercando di assimilare le varie lezioni che si presentano stressanti.

Questo programma, può aiutare insegnanti e alunni ad uscire dalla monotona lezione, astratta e poco interessante, lo sappiamo tutti, e nello stesso tempo di avvicinarli al mondo dei computer. Importante è però sottolineare il fatto che questo tipo di software non sostituisce i libri di testo che rimangono gli strumenti didattici per eccellenza. Non sostituisce nemmeno il docente, in quanto, la sua figura unita agli stessi strumenti verbali, conoscitivi e pedagogici è e rimarrà sempre il centro indispensabile di ogni processo educativo e didattico. Con questo programma però farete la felicità di tante mamme, che finalmente vedranno i loro figli usare il computer non solo a scopo ricreativo ma anche come mezzo di apprendimento. Questo pacchetto software di letteratura italiana che gira su CBM64 o 128 è stato elaborato sulla base di esperienze didattiche degli autori. Gli stessi, hanno affermato che in futuro, se incontreranno il favore del pubblico, copriranno l'intero arco della letteratura italiana. In questo momento, accontentiamoci di avere nella nostra biblioteca didattica software questi 3 dischi riguardanti Ugo Foscolo, Alessandro Manzoni e Giacomo Leopardi. Ogni singolo disco è diviso in tre sezioni correlate tra loro. La prima corrisponde alla parte biografico-letteraria, nella quale troviamo, oltre alle varie schermare in alta risoluzione, il fulcro significativo dell'opera in esame. Ciascuno di questi elementi poi, è illustrato visivamente con una finestra geografica che, spostandosi su varie zone europee, localizza l'aspetto letterario in questione. Da ognuna di queste schermate inoltre è possibile accedere a sottofinestre che riportano i brani testuali di riferimento tratti prevalentemente dall'opera stessa dell'autore. La seconda parte, quella antologica, riporta i testi rappresentativi dell'opera e comprende anche finestre di schermo ad accesso immediato, che riportano le note esplicative e di commento al testo. Ogni brano antologico è integrato con: schema grafico, esemplificazione del testo, disegno animato e suoni a scopo esplicativi, che serviranno ad avere un notevole rinforzo sull'utente. In questa parte vengono analizzati i pezzi di ogni brano, e quindi il lessico, le strutture linguistiche, la grammatica, la sintassi, la metrica e il ritmo. La terza parte è se vogliamo, la più interessante, in quanto ci da la possibilità di verificare il nostro grado di preparazione. Quest'integrazione inizia con domande formulate in modo tale da valorizzare e rinforzare la conoscenza dell'autore; se comunque abbiamo qualche lacuna, il programma ci guida passo dopo passo con domande di secondo livello, nell'approfondire alcuni contenuti, per poi riformulare la stessa o le stese domande di primo livello. Se però le risposte sono completamente errate, dallo schermo comparirà un messaggio che ci suggerisce di applicarci di più!

CONCLUSIONI

Ad un prezzo abbastanza accettabile si può acquistare un buon programma che, integrato con il libro di testo, aiuterà molti di voi a studiare in modo divertente e ad usare il computer come mezzo di apprendimento; tutto ciò farà felici anche le mamme che non ne possono più di vedere i propri figli, soprattutto quando vanno a scuola, davanti al computer con, i soliti "giochini" di cui non capiscono l'utilità. Forza allora, fate vedere cosa siete in grado di fare e cercate di rimediare qualche bel voto che vi valga un Dragon's Lair in regalo.

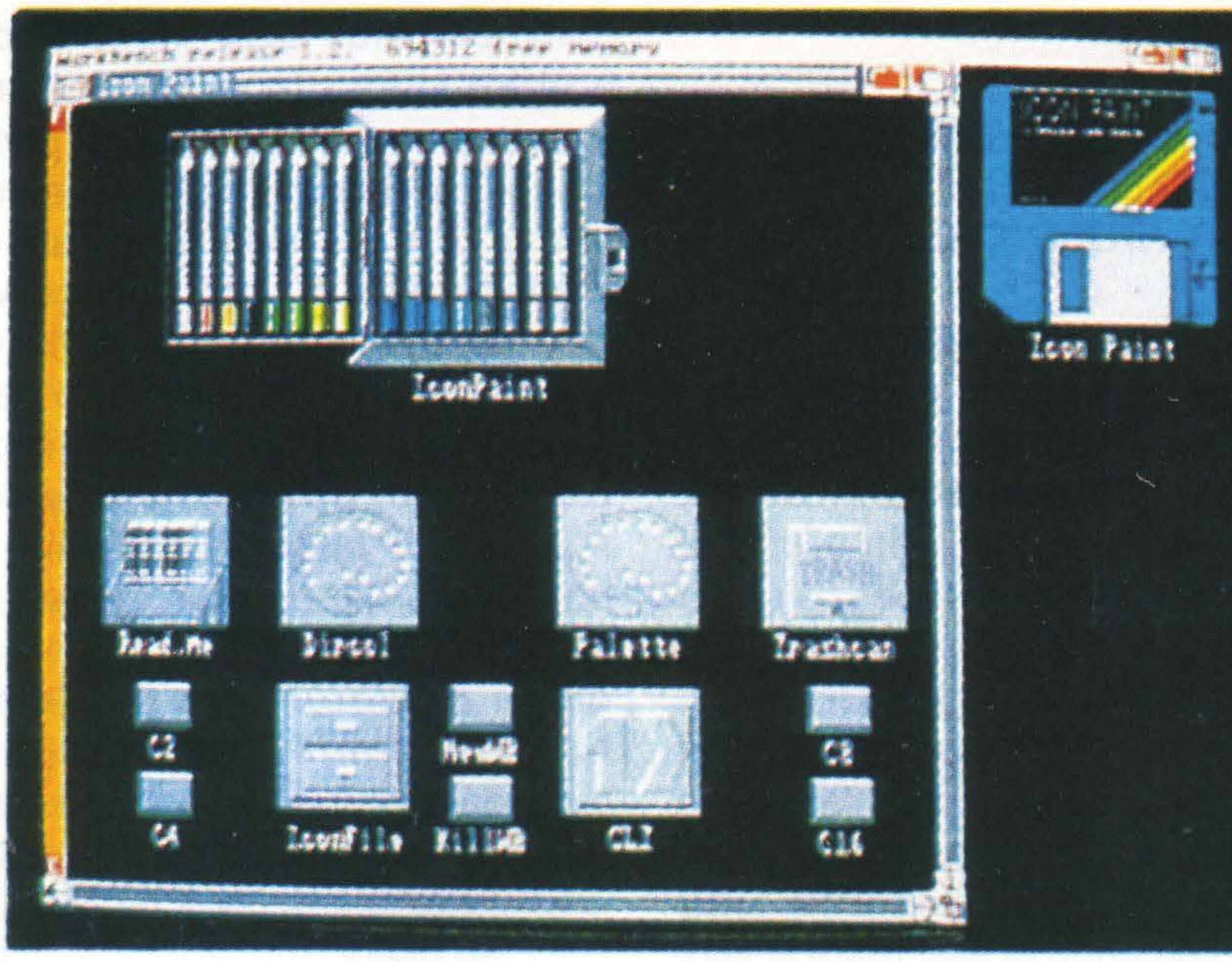


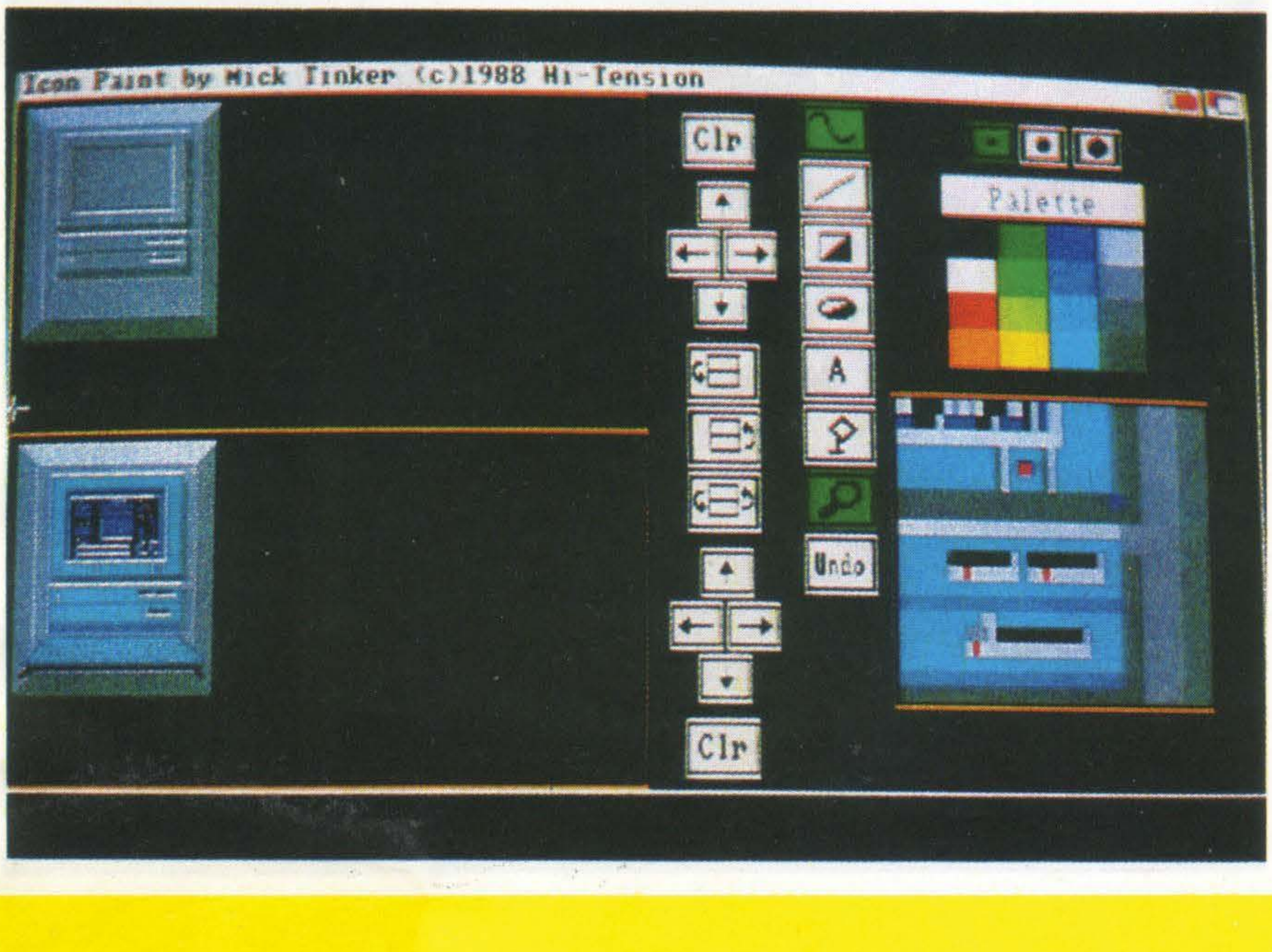
ICONPAINT

TENSION COMPUTER SERVICE LTD.

AMIGA
DISCO
PREZZO: 19.95 STERLINE
IMPORTATORE: N.C.

Ad un prezzo senza dubbio molto allettante (meno di 50.000 lire) ci viene proposto un simpatico e divertente programmino per disegnare, ritoccare ed inventare tutte le icone che vogliamo sul nostro Amiga. Il bello è che invece dei soliti quattro colori a cui il caro Workbench (conoscete l'IconEd vero?!) ci ha abituati, potremo impiegare ben 16 tonalità differenti! Analizzando nei dettagli questo particolare diciamo che l'Iconpaint offre da due a 16 colori per disegnare le icone. A cosa servono solo due tinte?! Bhè, provate a dover risparmiar memoria a più non posso e vi accorgerete dell'estrema utilità di questo accorgimento. Il Workbench ne usa sempre quattro, volenti o nolenti! L'Iconpaint inoltre offre la possibilità di creare e visualizzare contemporaneamente sullo schermo tutte le icone e le loro corrispettive (le cosiddette Alternate Icons), ovverosia quelle che appaiono dopo il "click" del mouse. La massima risoluzione possibile arriva ai 320 per 100 punti, un quattro di schermo cioè! Il tool grafico su cui si basa il programma è abbastanza potente e completo. Si disegna a mano libera, con linee rette, box e ovali o cerchi pieni o vuoti; possiamo inserire testo, utilizzare il classico Fill (riempimento) ed ingrandire parte della nostra creazione. Il tutto impiegando tre pennini di differente spessore. Se ciò non vi soddisfa potrete sempre utilizzare qualsiasi package artistico che supporti il formato IFF. In questo modo si potranno sfruttare tutte le immagini o i brush di questi programmi per creare le icone dell'Iconpaint. C'è comunque da sottolineare che trattando delle immagini IFF complete, l'icona selezionabile (ritagliabile, diciamo così) corrisponderà sempre e solamente al loro angolo superiore sinistro. Le modalità Interlacciato ed HAM non sono però supportate. In ambiente CLI l'Iconpaint ci offre alcuni nuovi comandi creati bell'apposta per ricolorare anche il solito Workbench con lo stesso numero di tonalità impiegate per realizzare le icone.





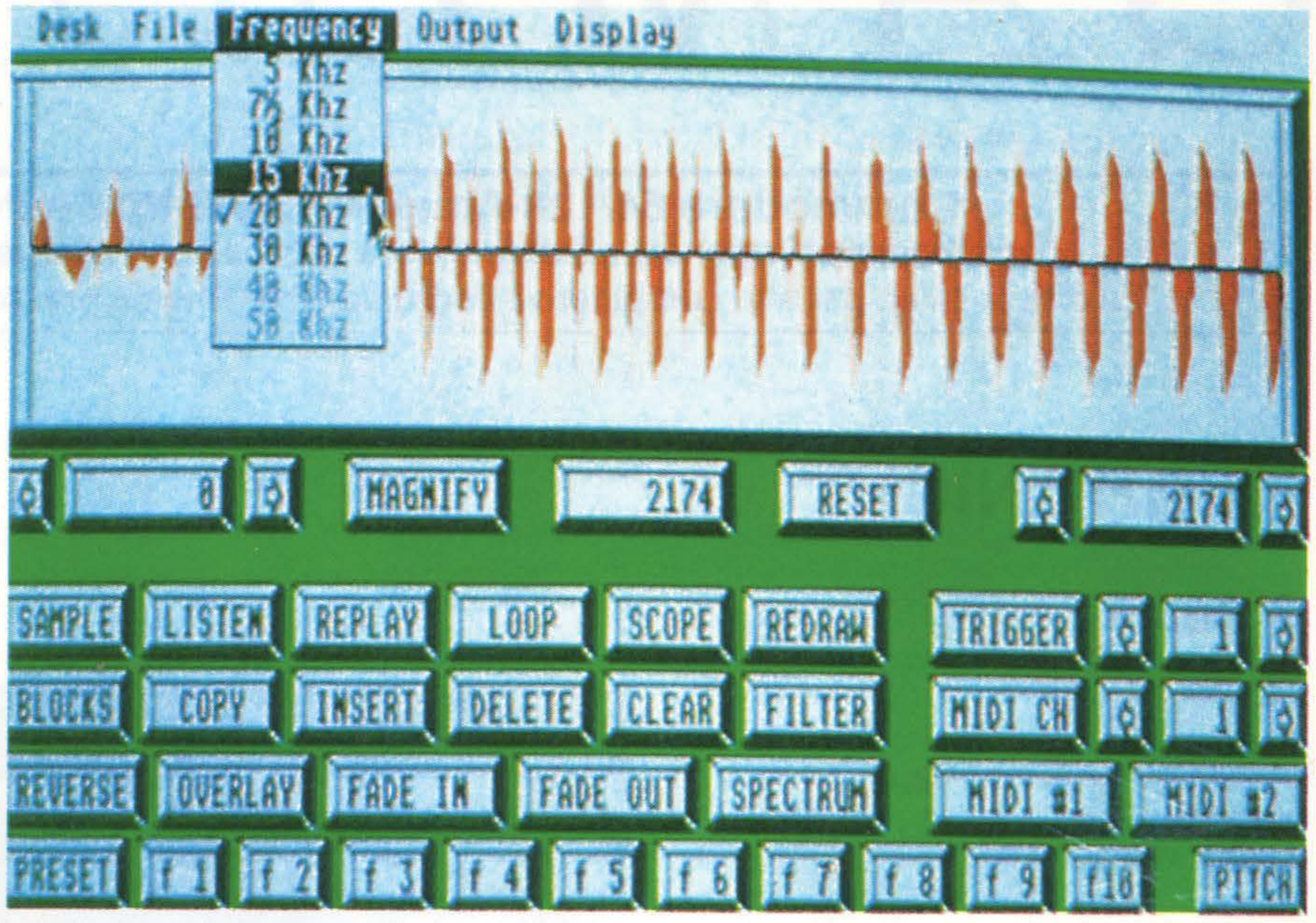
CONCLUSIONI

Iconpaint viene venduto al prezzo di un normale videogame, ma ci può divertire molto, molto di più. L'unica limitazione e relativa alla nostra fantasia; le icone possono essere create contemporaneamente con le corrispettive, colorate fino a 16 tinte, ingrandite, rimpicciolite ed inserite in qualsiasi Workbench con molta facilità. L'effettivo impiego di questo tool sembrerebbe strettamente riservato a tutti coloro che vogliono regalare un look particolarmente attraente e professionale alle proprie creazioni.

REPLAY 4

MICRODEAL

ATARI ST
DISCO
PREZZO: 79.95 STERLINE
IMPORTATORE: N.C.



Dritto dalla Microdeal ci arriva un ottimo sound sampler e non il solito videogame a cui la famosa software house anglosassone ci ha da tempo abituati.

Replay 4 è, come dice il nome, la quarta versione di un potente digitalizzatore audio che viene fornito con tanto di hardware da allacciare al nostro ST.

L'hardware in questione è costituito da uno scatolotto delle dimensioni di un mouse, dotato di due prese audio.

Si inserisce comodamente nella slot Cartridge dell'ST ed il gioco è fatto.

Per catturare e digitalizzare segnali audio basta collegare un normale cavetto plug-to-plug RCA alla piccola presa Audio In del Replay 4 e ad un CD Player, un registratore, un impianto stereo e via dicendo, qualsiasi sia la sorgente sonora.

Non possiamo però impiegare un normale microfono a meno di non farlo passare attraverso un amplificatore. Il software fornito con il Replay 4 serve ovviamente a convertire segnali audio analogici in equivalenti digitali all'interno della memoria del nostro computer.

I suoni vengono digitalizzati con una risoluzione ad 8 Bit su altrettante differenti frequenze. Queste ultime, che sono prefissate e non possono essere modificate, vanno dai 5 ai 50 kHz.

E' possibile comunque digitalizzare un input sonoro a 10 kHz e risentirlo a 20 kHz e via dicendo. Non siamo tuttavia in grado di mandare in esecuzione le digitalizzazioni a 40 o 50 kHz attraverso l'altoparlante del monitor (chiederemmo un po' troppo) e dovremo perciò utilizzare le casse di un impianto Hi-Fi.

Il software del Replay 4 possiede, oltre ai classici tool di Block Copy, Merge e Delete, l'opzione per filtrare i suoni (rimuovendo le alte frequenze), per riprodurre sequenze sonore al contrario (dalla fine all'inizio) e per sfumare le esecuzioni, nonchè per ingrandire (graficamente) una porzione di sequenza digitalizzata su schermo e analizzarla sullo spettro grafico.

Per quanto riguarda le applicazioni pratiche delle elaborazioni del Replay 4 non abbiamo che l'imbarazzo della scelta. I Source File forniti con il programma prevedono la totale compatibilità con i BASIC GFA, HiSoft, Atari e FAST e con l'Assembler 68000.

Peccato che le routine non permettano di mandare in esecuzione le digitalizzazioni audio con il background task.

Simpatico il sequencer per batteria elettronica che offre ben 16 strumenti già digitalizzati (piatto, crash, rullante, timpano, grancassa, congas, ecc.) che possono essere organizzati e riprodotti contemporaneamente attraverso due canali audio. Ogni digitalizzazione effettuata con il Replay 4 può essere inoltre riprodotto su qualsiasi strumento collegato ad un interfaccia MIDI.

CONCLUSIONI

Replay 4 offre praticamente tutto ciò che ci serve; Sound Sampling, generazione di effetti, controllo MIDI e perfino un sequencer per batteria elettronica.

Peccato per il manuale che risulta particolarmente succinto e parco di illustrazioni e schemi esplicativi.

Ci giunge poi notizia che sta per essere ultimato il Replay Deluxe che dovrebbe offrire risoluzioni di addirittura 10 e 12 Bit (rispettivamente da analogico a digitale e viceversa) ed effetti in tempo reale come l'eco ed il riverbero.



GAMES

Commodore 64/128-Amiga-Atari St-IBM e PC. Compatibili

Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono relative alle versioni provate.
La disponibilità per altri computer va verificata direttamente presso l'importatore e distributore.

FRIGHT NIGHT

MICRODEAL

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: 19.95
IMPORTATORE: LEADER

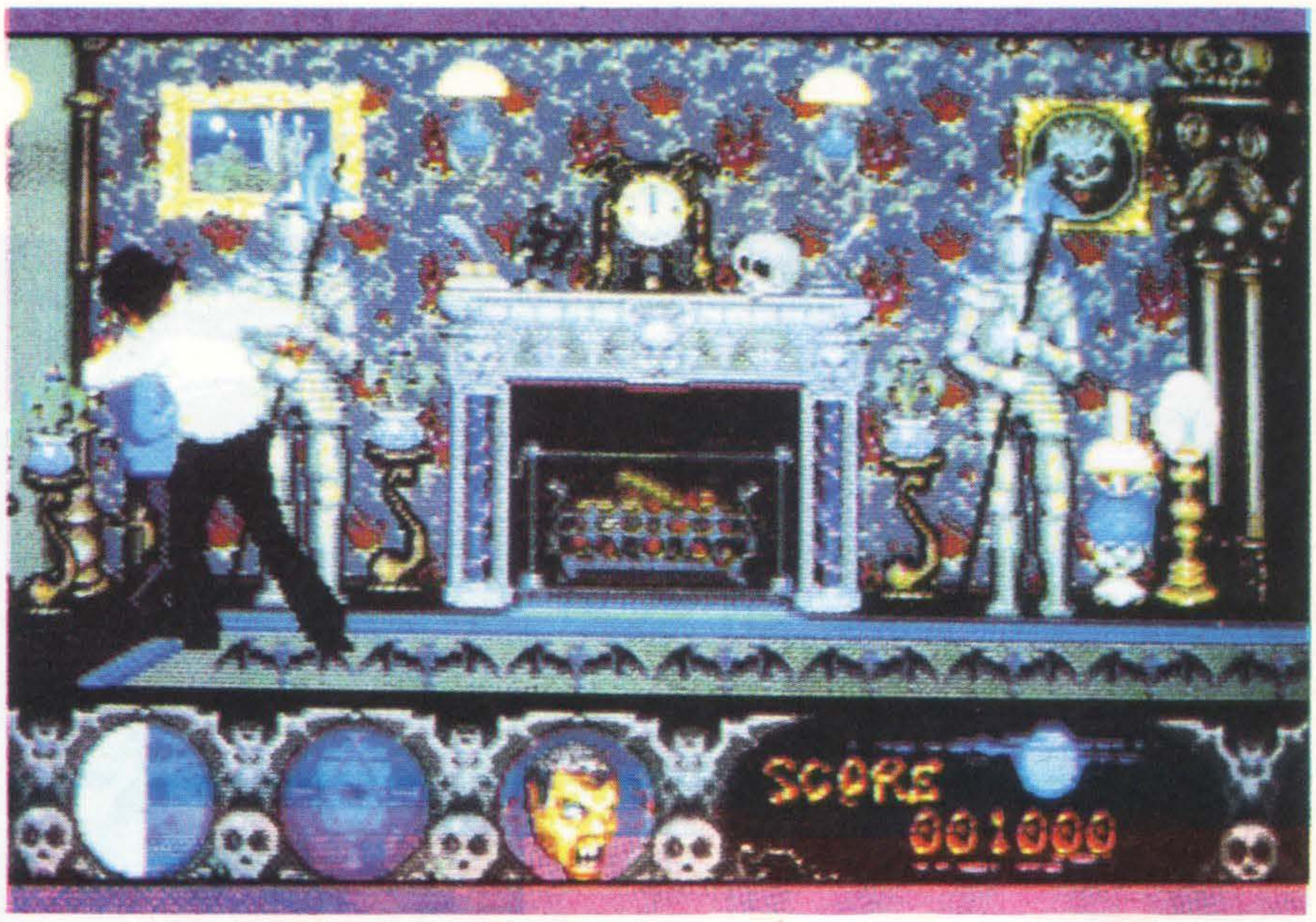
Fright Night, per chi sa l'inglese ed ha buona memoria, non è altro che il titolo originale del famoso "Ammazzavampiri" che in ben due episodi ci ha entusiasmato e spaventato nelle sale cinematografiche. La Microdeal non si è lasciata sfuggire questa licenza di facile successo per convertire il lungometraggio in un classico videogame.

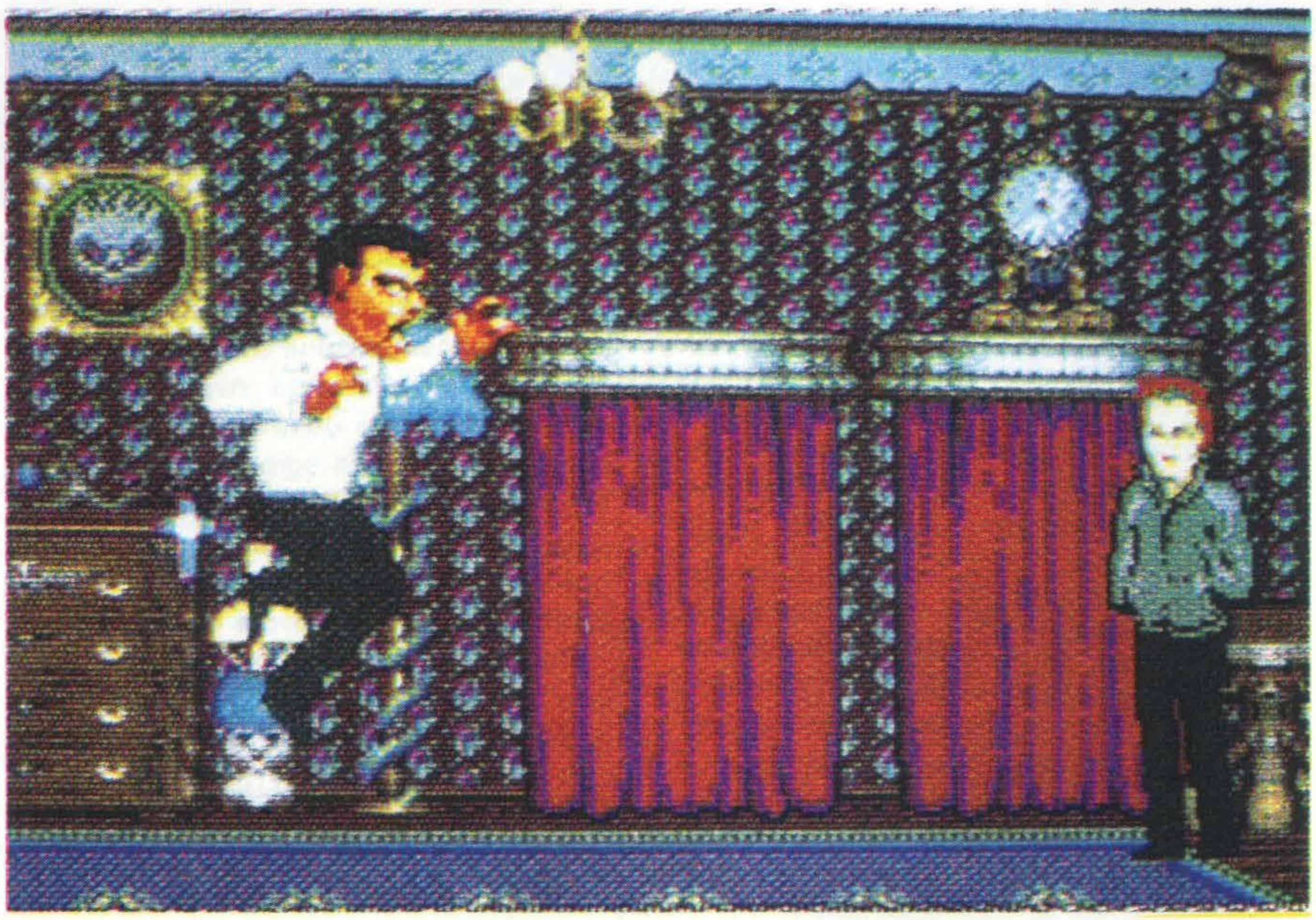
La storia è molto semplice, ancor di più della trama del film. Gerry Dandridge è un "tranquillo" vampiro che lasciata da poco la Transilvania natale (forse per via del clima umido e dei reumatismi) ha eletto a sua fissa dimora un tranquillo paesetto di periferia in quel degli States. Il suo lettone di mogano cesellato e stato sistemato in cantina, le finestre sono state oscurate e tutto lascerebbe pregustare a Gerry un meritato riposo se non fosse per qualche vicino di casa ficcanaso. A qualcuno infatti non va giù l'idea che Gerry dorma in una bara invece che su un bel Permaflex e sempre questo qualcuno ha pensato bene di munirsi di paletti di frassino stagionato e di acquasanta per scacciare il povero vampiro. Gerry passa quindi al contrattacco: vada per lo stereo ad alto volume, vada per le grida dell'isterica moglie del vicino, ma davanti alle bibbie, ai crocifissi e ai paletti bisogna porre rimedio! Visto che l'eroe di questa storia è il malcapitato "Mister Canino Lungo" lo andremo ad impersonificare con tutta la comprensione possibile. Ci aggireremo dunque per la nostra residenza dando una bella lezione a tutti i vari intrusi. Gerry è comunque un tipo tranquillo: lui non usa la forza bruta per scacciare i vicini troppo curiosi, ma al contrario vuole convincerli che non c'è nulla da temere dimostrando loro il suo affetto di buon "neighbour" con un bacio! Ma, attenzione, c'è l'AIDS in giro, quindi solo baci...sul collo! I fastidiosi intrusi ci attaccheranno da ogni dove scagliandoci contro, a guisa di proiettili, bibbie, aglio,





Chi ha paura dell'ammazza vampiri?







Aglio, paletti, croci...

paletti e la solita dotazione standard di ogni ammazzavampiri che si rispetti. Il nostro indicatore di vita ci avvertirà a questo proposito in modo da evitarci una prematura e dolorosissima morte. Importante è anche ritornare alla bara ogniqualvolta farà giorno ma, vista l'incredibile affluenza di ammazzavampiri a volte potremo incontrare parecchie difficoltà. Il gioco è tutto qui; si gironzola qua e là per stupendi saloni, meravigliosamente descritti dai designer Microdeal, a succhiare sangue da questo o quell'ammazzavampiri penetrato in casa nostra.

La giocabilità è quindi penalizzata da una carica d'interesse davvero striminzita e da un soggetto di gioco terribilmente ripetitivo. Non c'è nemmeno una fase bonus o qualcosa di diverso che potrebbe risollevare di un pizzico la nostra vita da vampiri.

L'aspetto grafico del gioco è senza dubbio stupendo così come la colonna sonora, curata fin nei minimi dettagli (leggi: ululati dei wolfmen nei paraggi!), ma tutto ciò non basta e può trarre in inganno i potenziali acquirenti.

CONCLUSIONI

L'abbiamo provato su Amiga e ci è piaciuto per qualche minuto: poi ci siamo terribilmente stufati. Fright Night è il solito gioco che vuole "vivere di rendita" sfruttando il facile successo che gli potrebbe derivare dall'immensa popolarità dell'omonimo film. La Microdeal si è impegnata a fondo solo per creare le ambientazioni e i fondali degli schermi che risultano vere e proprie cartoline. Ottima anche la colonna sonora, particolarmente divertente da sentire e risentire.

La giocabilità, già compromessa da una pressochè totale mancanza di interesse, subisce quindi un crollo totale relativamente al prezzo troppo alto del programma.

Ahi, ahi, Microdeal!

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

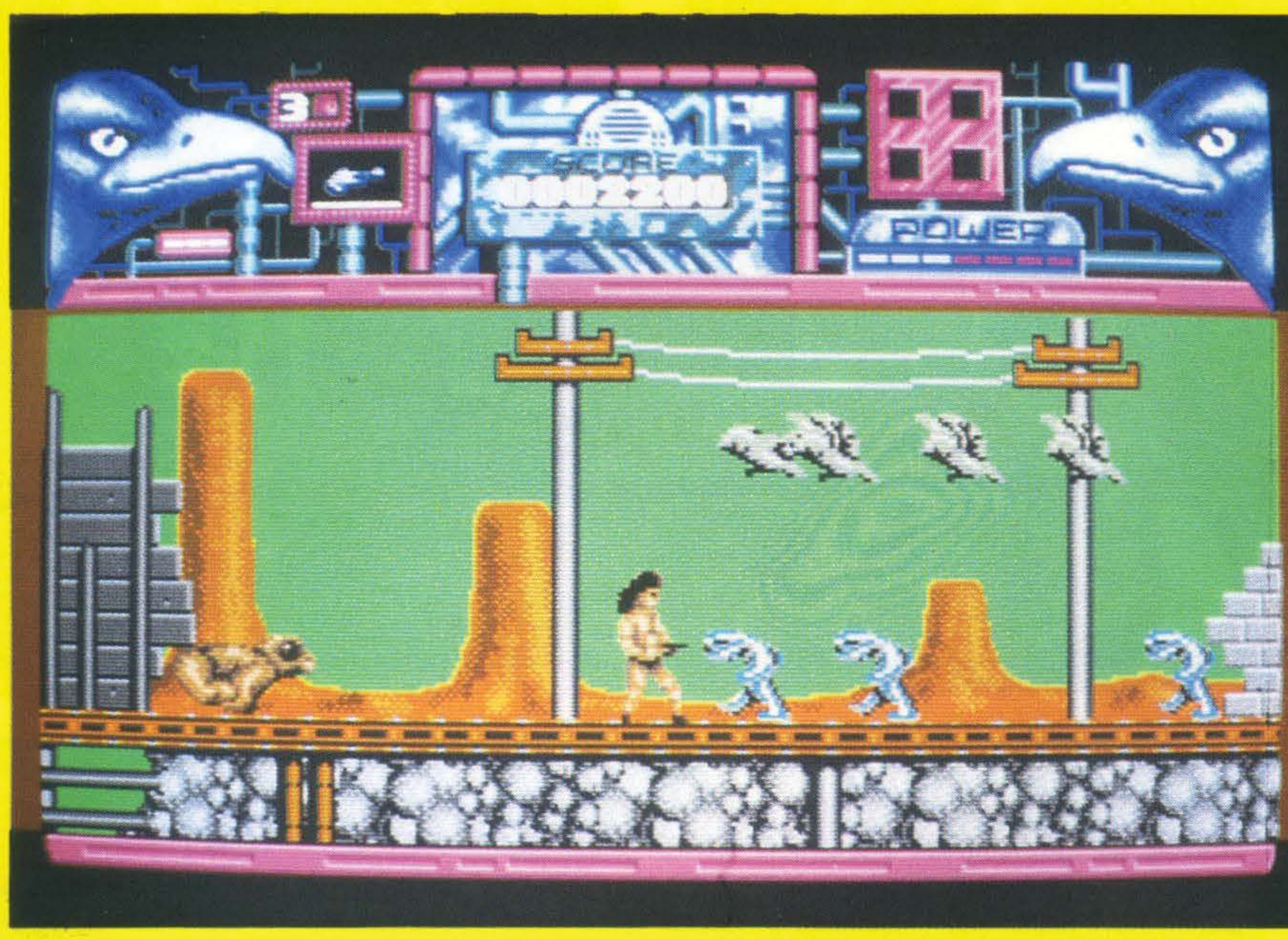
Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
6,6

HAWKEYE

THALAMUS

CBM64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD -
ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT.49.000
IMPORTATORE: LEADER

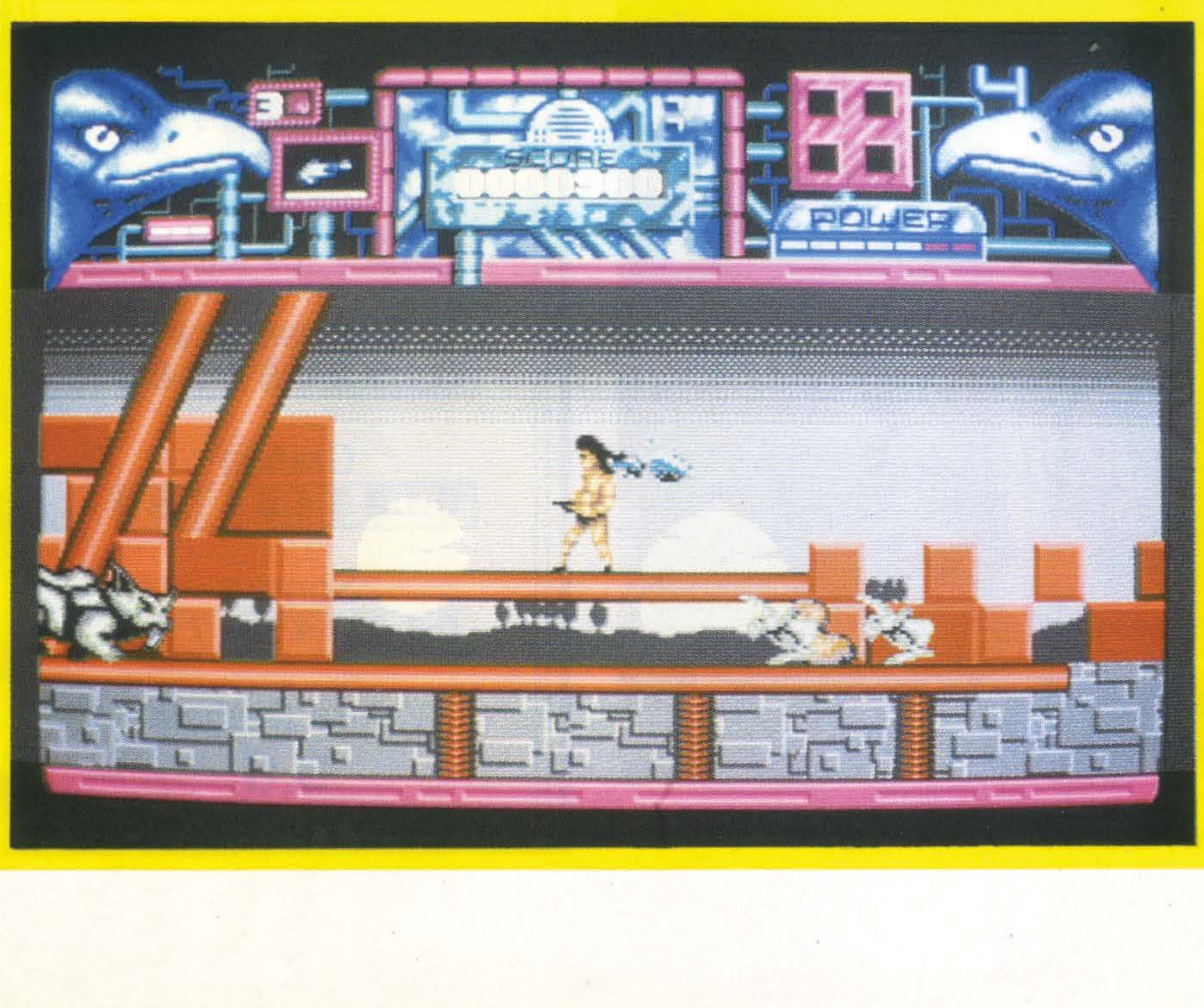


Dopo il timido successo ottenuto da Hawkeye sugli 8 Bit, la software house fondata da Stavros Fasoulas (quello di Sanxion) ci riprova, trasferendo su Amiga ed Atari questa sua ultima produzione. Hawkeye vuol essere un classico arcade a piattaforme. sulla scia di Thundercats e del recente Forgotten Worlds. Xamox, pianeta natale di pacifica e laboriosa civiltà è stato invaso, secoli or sono, dai soliti belligeranti extraterrestri che, questa volta, rispondono al nome di Skryksis. I pochi Xamoxiani, sopravvissuti all'eccidio perpetrato dagli invasori, si sono rifugiati in profonde ed inaccessibili caverne del loro pianeta, covando per molto tempo un'inestinguibile desiderio di vendetta. Oggi finalmente è nato un potentissimo cyborg da combattimento che, studiato e costruito dai fuggiaschi, potrà affrontare e scacciare le truppe Skryksis da Xamox: il suo nome è Hawkeye. Il tutto si risolve in un piccolo sprite, delle dimensioni di un cioccolatino, che si sposta attraverso dodici livelli, portando con sè un'ondata di morte e distruzione per il nemico invasore. L'eroe della situazione dovrà inoltre raccogliere 12 frammenti di un particolare ordigno atomico (sparsi qua e là in ogn i livello di gioco) in grado di infliggere perdite gravissime al nemico e costringerlo a ritornare negli spazi siderali. Hawkeye, com'è d'uopo in questo genere di videogame, potrà raccogliere accessori bellici extra che lo renderanno sempre più temibile ed invincibile. La prima arma a disposizione è la pistola Laser, ma poi si potrà utilizzare una mitragliatrice, un fucile laser e quindi un lanciamissili portatile! La prima possiede una scorta illimitata di colpi, ma proprio come accadeva in Obliterator (tanto per citarne uno), bisognerà raccogliere le munizioni per gli atri tre strumenti di offesa, pena un innocuo e frustrante "Click! Click!" a vuoto!! Hawkeye si sposta in tutte le direzioni così come la scrolling dei fondali, molto preciso ed accurato. L'aspetto grafico del prodotto non è però nulla di speciale e ci fa sentire "puzza" di semplice conversione da 8 a 16 Bit. Di certo in casa Thalamus non si sono scervellati tanto per riprodurre e migliorare questa nuova versione del game. La manovrabilità del nostro omino è comunque eccellente, incrementando la giocabilità del prodotto. Simpatici gli effetti sonori che sembrano tratti da una vero arcade e che sfruttano la stereofonicità dei nostri Amiga.

CONCLUSIONI

Hawkeye, lo diciamo subito, è frutto di una mera speculazione commerciale. Molti possessori di Amiga invidiano tutt'ora alcuni capostipite della storia dell'arcade casalingo, esistenti solo su computer a 8 Bit. Perchè dunque non sfruttare il facile successo di una conversione, gratificando questa grossa fascia di smanettoni del joystick?! Il gioco si rivela abbastanza divertente e senza dubbio giocabilissimo con una carica di interesse notevole. Non si pensa troppo, si spara e poi si fanno le domande in Hawkeye; 12 livelli di divertimento arcade, ben lontani tuttavia dalle stupende atmosfere alla Blood Money.

Se amate le simulazioni o le adventure Hawkeye non fa certo per voi!



Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7

TEST DRIVE II - THE DUEL

ACCOLADE

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 49.000
IMPORTATORE: LEADER



Test Drive arriva alla sua seconda versione dopo un breve interludio in cui nessun buon gioco di guida è apparso sui 16 Bit. Questa volta il famoso gioco Accolade si trasforma in un vero e proprio duello a quattroruote sulle infuocate highway americane. La dotazione di autovetture da corsa è stata ritoccata e migliorata, insieme a molti altri aspetti salienti del gioco. La punta di diamante è una Ferrari F40, tallonata da una Porsche 959 che, a sua volta, conduce il "gruppo" formato da Lotus Esprit, Corvette, Porsche 911 e Lamborghini Countach. Il tutto viene descritto a livelli accademici in quanto, una volta al volante, sarà difficile stabilire ed identificare le differenze tra una vettura all'altra. Le ultime quattro vetture menzionate però sono disponibili in un Supercars Package acquistabile separatamente al programma. Lo stesso avviene per lo Scenery Disk californiano che può essere letto dal Test Drive II e sostituire le "solite" montagne ed autostrade decisamente già viste nel primo episodio. L'unica novità di rilievo è costituita dalla presenza di un avversario umano o computerizzato contro cui sarà possibile gareggiare (anche via modem). Purtroppo però, una volta superata la vettura sfidante e relegatala nella nostra nube di polvere ci ritroveremo soli soletti a vagare per il gioco, proprio come accadeva in Test Drive I. Le auto ed i camion che fanno da contorno vanno sempre evitati con molta cura, basandoci sulla ristretta visuale offertaci dal cruscotto anteriore della nostra vettura. Le sequenze di incidente sono state migliorate di poco con una simpatica sensazione di "caduta" ogniqualvolta si finisce fuori strada (solo sui tracciati montagnosi ovviamente!). Anche gli effetti sonori risentono di qualche accorgimento in più, rimanendo comunque molto simili a quelli originari. Non mancano le belle schermate delle stazioni di rifornimento, ma a dire il vero ci sarebbe piaciuto vedere qualche interludio alla Cinemaware come, poliziotto che ci fa multa, un autostoppista, un vero benzinaio o qualche spettacolare incidente sul tracciato che percorriamo (tanto per dirne alcune). Gli interni delle autovetture sono sempre quelli e abbiamo sempre in sovrapposizione l'immagine del cambio ogniqualvolta si cambia marcia.

L'aspetto grafico è curato e "laccato" alla perfezione, forse per invogliare all'acquisto di un prodotto per niente originale.

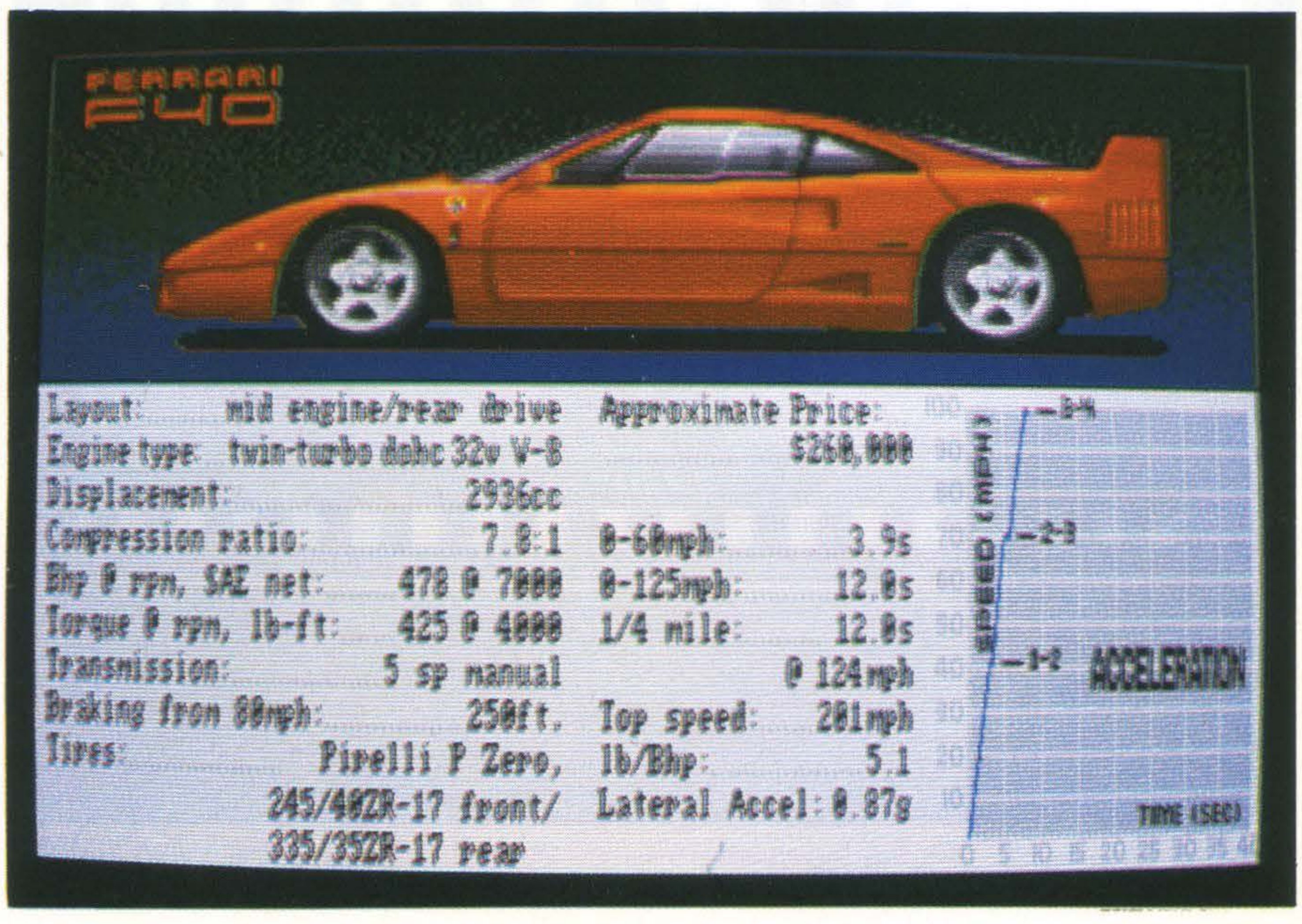
CONCLUSIONI

Test Drive II ci fa pensare ad una nuova release, migliorata e corretta, del primo prototipo di questo gioco.

C'è bella grafica, simpatici scenari e divertenti intermezzi, ma manca una vera interazione con il programma.

Manca perciò il vero divertimento e tutta l'emozione che deriverebbe dal guidare per davvero un bolide da corsa come quelli inseriti nel gioco.

Package ricco e particolarmente invitante e qualche accattivante screenshot potrebbero trarvi in trappola, facendovi spendere una cifra notevole. Il tutto per un giochetto scialbo e, a questo punto, già visto e rivisto.



Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
6,8

RED HEAT

OCEAN

CBM64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128 - ATARI ST
PREZZO: LIT.21.000 39.000
IMPORTATORE: LEADER

Quando ormai si è spenta l'eco del modesto successo cinematografico, arriva in versione videogame una delle ultime fatiche di Arnold Schwarzenegger, accoppiato questa volta al simpatico Jim Belushi. Danko, questo il nome di "Arnie", è un agente del KGB tutto muscoli e volontà di ferro che per una volta viene rappresentato dalla parte dei buoni e non, come la cinematografia ci ha abituati da tempo, fra i cattivi di turno. L'attimo di gloria del servizio segreto russo viene vissuto in una caccia all'uomo di sapore poliziesco che parte dal lontano est appunto per approdare in una delle "mecche" del capitalismo occidentale: Chicago. Qui Danko e ed il suo partner a "stelle e strisce" (Belushi) dovranno braccare Viktor Rostavili, leader indiscusso di una potente organizzazione terroristica invischiata in loschi affari (la parola droga vi dice nulla?!). Il gioco è articolato su quattro livelli tratti direttamente da altrettanti fasi salienti del lungometraggio cinematografico.

All'inizio ci troviamo nella sauna sperduta tra le nevi moscovite; qui dovremo distribuire botte da orbi ad una accozzaglia di loschi figuri incaricati di sopprimerci, quali temibili avversari della criminalità organizzata. Si continuerà quindi nei sobborghi di Chicago in una lotta senza esclusione di colpi, fino al confronto finale con il terribile Viktor, come al solito molto difficile da uccidere.

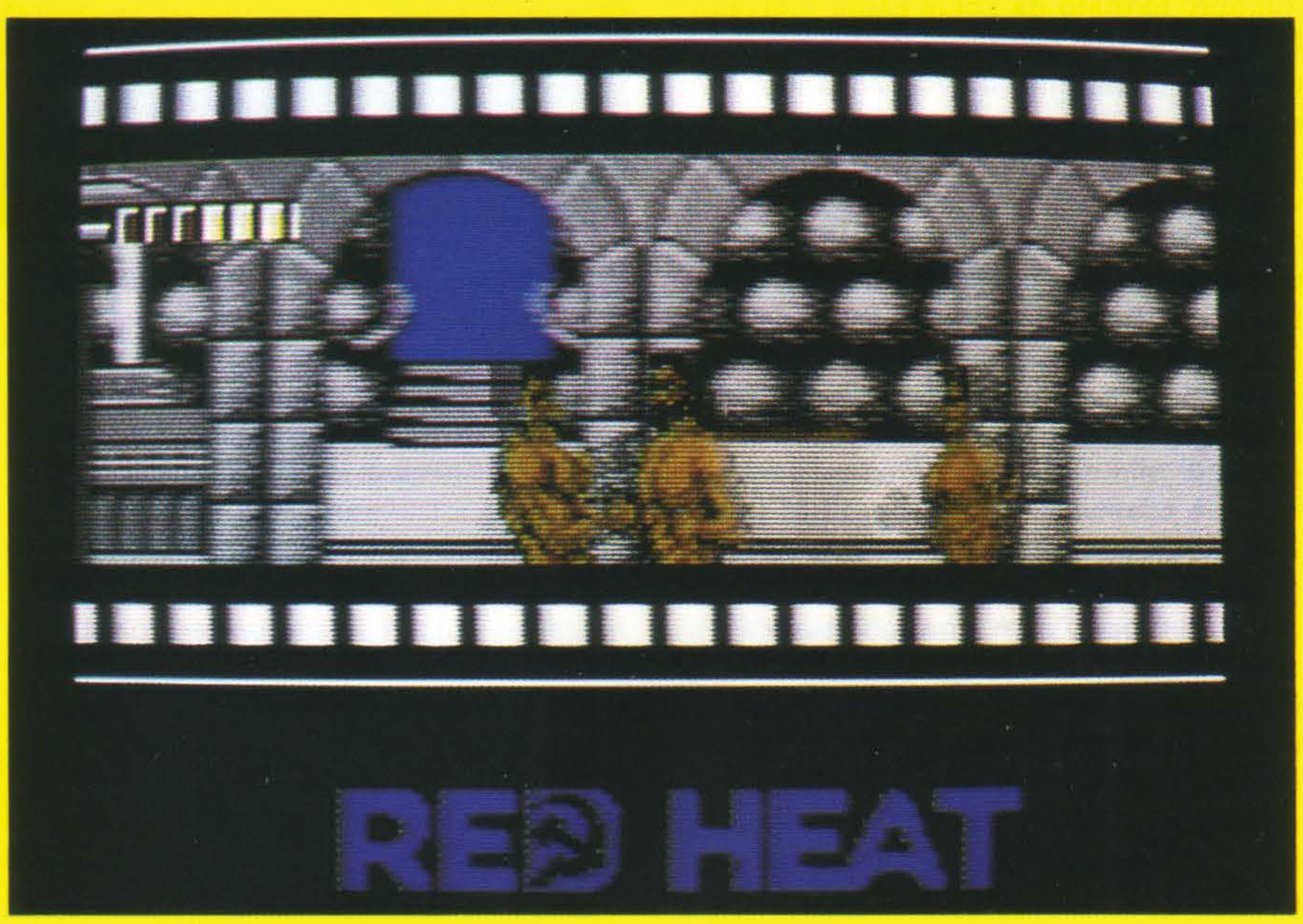
L'azione viene rappresentata con un effetto cinemascope limitatamente ad una striscia che occupa un quarto di schermo. Ora, io capisco che si sia voluta ricreare l'atmosfera che c'era al cinema, ma limitare il gioco effettivo ad una piccola porzione di schermo mi sembra un po' troppo. Le animazioni dei nostri grossi sprite (se fossero tutti interi sembrerebbero quelli di Sword Of Sodan) sono molto semplici e lo scrolling dei fondali non è nulla di complicato: non c'è dunque un incredibile impiego di memoria tale da giustificare una limitazione della grafica.

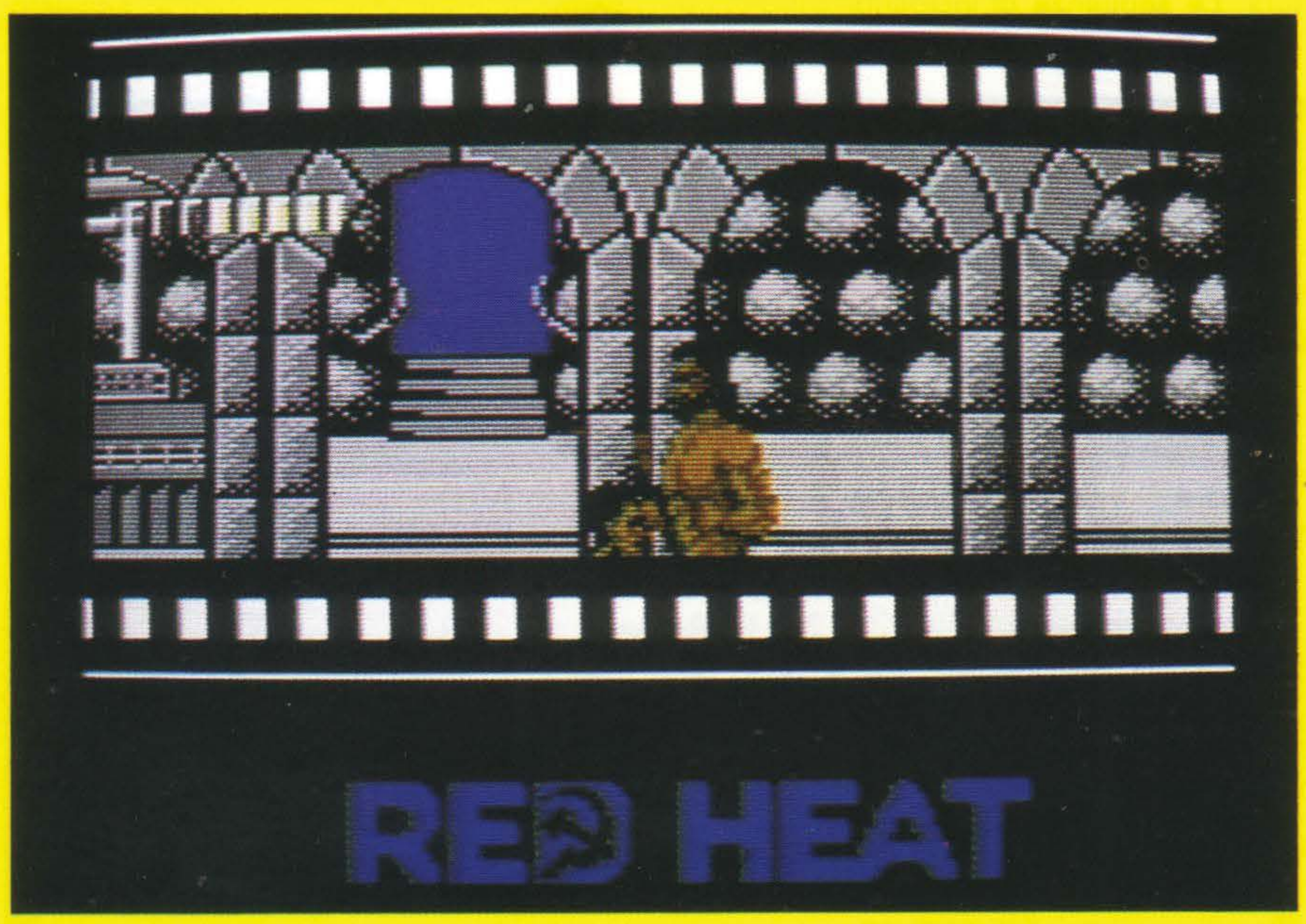
Il gioco si rivela una semplice e lunghissima session di combattimenti corpo a corpo, tratta direttamente dai vari karate e via dicendo. Le mosse del nostro Arnie però sono particolarmente limitate in ogni fase. Pugni e testate sono le due "armi letali" del tuttomuscoli di turno che, in via del tutto eccezionale, può anche chinarsi per raccogliere oggetti bonus o evitare proiettili, stellette ninja e pietroni di ogni genere. Già nella sauna infatti ci cascheranno addosso blocchi di marmo, staccati dal soffitto, e ghiaccioli acuminati (nel combattimento sulla neve). Arnie viene attaccato da nugoli di nemici altrettanto "gonfi" nei bicipiti ed il tutto si complicherà notevolmente, a scapito della povera giocabilità. Se infatti molti di voi non avranno difficoltà nel tener testa a così frequenti ed impegnativi combattimenti, la carica di interesse del gioco scemerà terribilmente già al termine della prima fase (quella della sauna cioè). Continuare a spingere in avanti il "mezzo" sprite di Arnie, scagliando pugni e testate e raccogliendo oggetti bonus non è cosa che possa divertire per molto. Di Jim Belushi poi nemmeno l'ombra se non fosse per qualche schermata digitalizzata (solo sull'ST) in cui il suo alter ego in pixel ci illustra il punto in cui siamo arrivati. La bocca del povero Jim si muove a scatti e troppo velocemente quasi come se fosse afflitto dal morbo di Parkinson o volesse imitare le marionette elettroniche dei Thunderbirds!

L'aspetto grafico del gioco è abbastanza curato, ma risente terribilmente della già citata limitazione ad un quarto di schermo. Gli accompagnamenti sonori non sono davvero gran che.

VERSIONE CBM64/128

Red Heat per il CBM64/128 si rivela un vero buco nell'acqua. E' troppo difficile anche per lo smanettone più esperto e finisce con lo stancare terribilmente dopo solo pochi minuti di gioco. Arnie si muove troppo lentamente e, a dire il vero, ci fa sbadigliare





Versione Cbm 64/128

oltre che ad imprecare contro un nemico che si muove male, con sprite sempre uguali e con una costanza terribile! Effetti sonori poveri e scialbi fanno da contorno ad un prodotto che proprio non convince.

VERSIONE ATARI ST

Incredibile a dirsi, gli sprite della versione ad 8 Bit sono più grossi di quelli su ST. Danko si muove un po' più agilmente su fondali meravigliosamente dipinti e la giocabilità risulta un tantino superiore. Tutto ciò non basta comunque a soddisfare tutti coloro che, come noi, hanno atteso per molto tempo questa nuovo game targato Ocean. Visti i risultati ci stiamo chiedendo il perchè di questo videogioco!

CONCLUSIONI

Prendete un film appena passabile, una campagna pubblicitaria particolarmente massiccia, qualche computer a 8 e 16 Bit ed un gruppo di programmatori espertissimi, ma forse in crisi realizzativa: ne uscirà Red Heat.

Un gioco inutile, noioso, terribilmente monotono e ripetitivo che lascia molto amaro in bocca almeno a tutti i fans della Ocean.

Come diceva qualcuno "L'è tutto da rifare", soggetto, svolgimento e grafica compresi. Peccato davvero!

Atari St

Giocabilità
0123456789

Interesse
0123456789

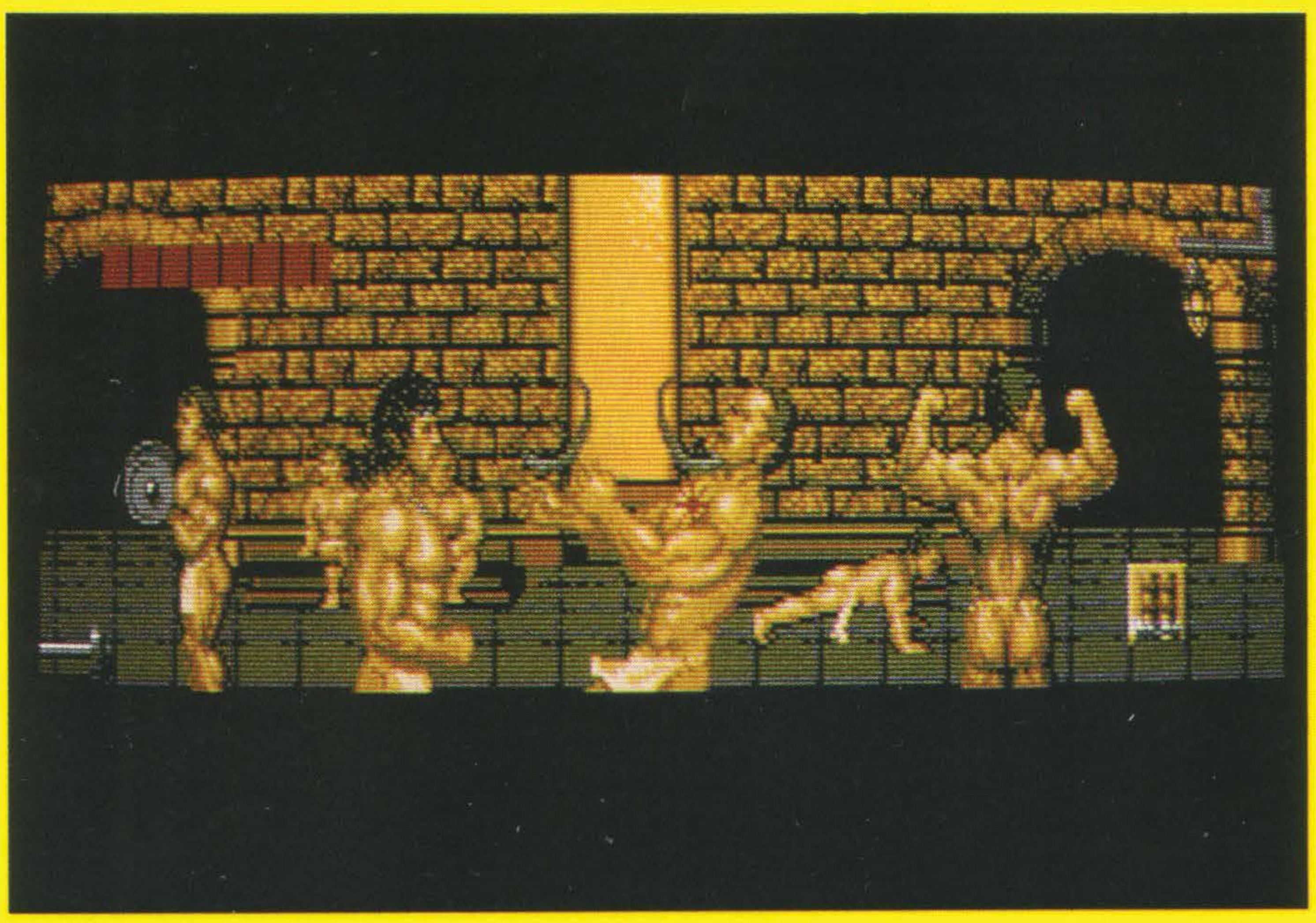
Manualistica
0123456789

Grafica
0123456789

Sonoro
0123456789

Valore Globale
5,4





Versione Atari St

Cbm 64/128

Giocabilità
0123456789

Interesse
0123456789

Manualistica
0123456789

Grafica
0123456789

Sonoro
0123456789

Valore Globale
5,8

NAVY MOVES

DINAMIC

CBM64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128 - AMIGA
PREZZO: LIT.18.000 29.000
IMPORTATORE: LEADER



Navy Moves, nuova produzione Dinamic, prende spunto dai recenti Navy Seal ed Operation Neptune per sviluppare un interessante e complesso game di azione ed esplorazione.

Nei panni di un sommozzatore, appartenente ad un'elite di truppe d'assalto, dovremo localizzare un sottomarino nucleare di nuovissima concezione e potenza occultato in un gruppo di atolli da una potenza nemica.

Gli avversari in questione sono identificabili in un pericoloso gruppo terroristico che è appunto riuscito a costruire e perfezionare questo battello da guerra.

Il gioco è suddiviso in due parti collegate fra loro per mezzo di una classica password.

Gli obiettivi delle missioni che compongono Navy Moves sono molteplici.

Il nome in codice della missione è Operazione Cefalopodo ed il sottomarino da distruggere è contrassegnato con la sigla U-5544.

Nella prima parte del gioco abbiamo tre fasi da completare. Innanzitutto bisogna localizzare una zona adatta per immergere il nostro commando; fra le insidiose acque antistanti agli atolli sospetti si trovano numerose mine anti-uomo ed alcune sentinelle che pattugliano a bordo di slitte galleggianti a reazione.

Questi loschi individui sono veri e propri kamikaze perciò bisognerà eliminarli senza pietà.

Raggiunta la zona di immersione dovremo portarci ad una certa profondità e localizzare l'entrata sommersa della base nemica.

Qui di sentinelle umane non c'è ne bisogno in quanto l'intera zona brulica di squali tigre affamatissimi.

Nella terza fase dovremo penetrare finalmente nel sottomarino nucleare; anche qui le uniche guardie sono enormi piovre e murene gigantesche praticamente indistruttibili. Tuttavia un colpo ben assestato tra le fauci di queste...!

Sempre in questa fase ci troviamo all'interno di un piccolo batiscafo dotato di potentissimi missili.

Nella seconda missione invece avremo una sola, lunga fase da portare a termine.

Ci troviamo infatti all'interno dell'U-5544 dove sistemeremo un potente ordigno alla base del reattore propulsivo per distruggere il battello.

La nostra fuga dovrà ovviamente essere velocissima! Prima di farlo esplodere dovremo comunque portarlo fino in superficie e trasmettere una parola chiave di "missione riuscita" al nostro comando sulla terraferma. In questa sezione del game, ci troviamo di fronte ad un classico platform game dove verremo assaliti da tutti gli uomini dell'equipaggio del sottomarino.

Per difenderci potremo impiegare un potente lanciafiamme portatile incorporato ad un fucile a ripetizione (avete presente l'arma di Sigourney-"Ripley"-Weaver in Alien 2?!).

L'aspetto grafico del gioco è eccellente in ogni singola fase, o missione. Si tratta dunque di un riuscito multi-arcade di ottima qualità.

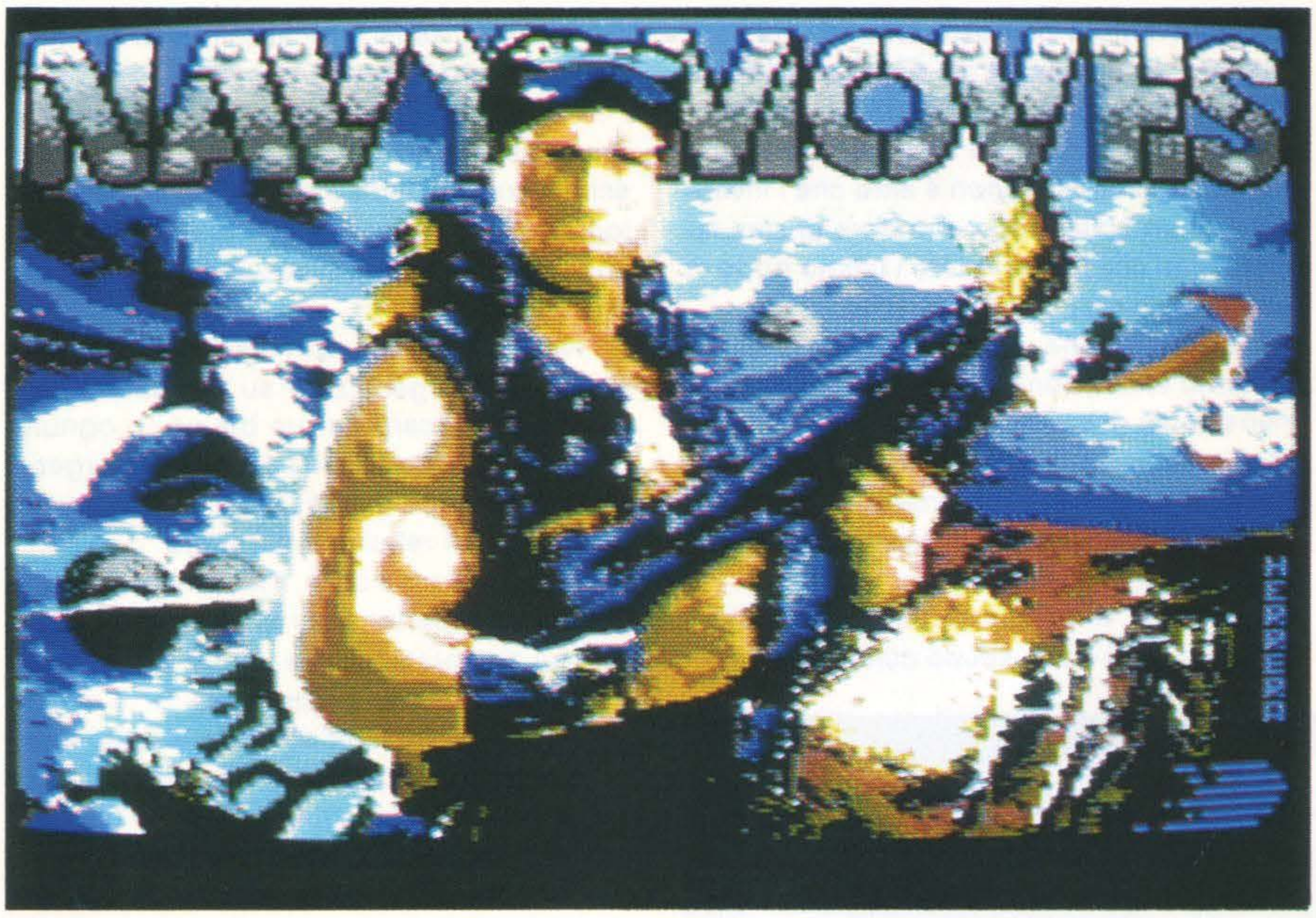
Simpatici gli effetti sonori (a iosa) e le colonne sonore di accompagnamento che ricreano un clima di vera tensione in questa "missione impossibile". Unica pecca del programma è la presenza di manualistica metà in italiano e metà in spagnolo, mi sa tanto che i designer Dinamic abbiano fatto un po' di confusione!

VERSIONE CBM64/128

Anche se non c'entra niente dopo qualche partita ci viene in mente Game Over II. Navy Moves è un'analogo multi-game che trae spunto dai più acclamati soggetti arcade, saggiamente ed accortamente miscelati in una classico "tutto azione". Ottima la realizzazione grafica del prodotto che sfrutta al massimo le capacità di un "piccolo" 8 Bit. Belli anche gli effetti speciali.



Versione per Amiga



Cbm 64/128

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,4

VERSIONE AMIGA

Si tratta di una release identica in tutto e per tutto, lo diciamo per il dovere di cronaca, a quella dell'Atari ST.

Graficamente si distingue dagli altri giochi in tutto a partire dal piccolo sprite allo scenario, coronando l'atmosfera arcade in un insieme multicolore ben miscelato.

Ottima quindi la grafica e la giocabilità che rendono pienamente merito all'Amiga, da tempo "afflitto" da giochini di modestissimo interesse e di superficiale fattura.

Se siete amanti dei vari Mission Impossible ed Airborne Ranger non perdetevelo assolutamente. Stereofonia sfruttata egregiamente.

CONCLUSIONI

Navy Moves riesce a surclassare, nel suo genere, game come Operation Neptune e Navy Seal, grazie ad una giocabilità eccellente e ad una ambientazione di altissima qualità.

La massiccia campagna pubblicitaria che ne ha preceduto l'uscita si è rivelata, per una volta, veritiera.

Azione, brivido e tantissimo divertimento arcade sono le qualità di maggior successo di Navy Moves.

Bello sia sugli 8 che sui 16 Bit: che volete di più? Il prezzo dite? Anche quello è imbattibile (per convenienza)!!

Amiga

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,8



Versione per Cbm 64/128

NIGHTDAWN

MAGIC BYTES

CBM64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: CBM64/128 - AMIGA
PREZZO: LIT.21.000
IMPORTATORE: LEADER

In contemporanea con Tom & Jerry arriva, sempre dalla Magic Bytes, un videogame tutto spaziale che, stranamente, ha ben poco dello shoot'em up.

Si chiama Nightdawn, è ambientato nella solita, lontanissima galassia dove gli ormai arcinoti alieni ne stanno combinando di tutti i colori, ma prende spunto da un soggetto abbastanza originale ed invitante. Lo stesso scopo del gioco pone Nightdawn più vicino ad un adventure piuttosto che ad una conversione di un'ennesimo coin op spara e fuggi. Nightdawn è sì ambientato in un mondo fantascientifico ed extraterrestre, ma questo macrocosmo non è altro che l'invenzione di un abile programmatore di simulatori militari che ha realizzato l'ultimo grido in fatto di training per piloti spaziali.

Tutto ciò che vedrete scorrere sullo schermo è infatti una creazione grafica tridimensionale di questo abile designer che ha condito con un mare di ostacoli, nemici e quesiti da risolvere una insolita session di addestramento per noi, acclamati e celebrati combattenti stellati.

Si gioca a bordo di un piccolo carro semovente e l'unico scopo consiste nel percorrere una serie intricatissima di labirinti, legati fra loro in sequenza.

Guardandoci dagli attacchi di incursori e "pixel assassini" dovremo guadagnare l'uscita verso il dedalo seguente utilizzando logica e ragionamento. Il tutto è condito con una realizzazione grafica superba, degna di un vero arcade.

Nightdawn è diviso in dieci livelli, ognuno dei quali è organizzato su 10 labirinti (c'è quindi da giocare per un bel po'!); ognuno di questi possiede alcuni portali energetici che vanno aperti passando con il nostro carro sopra il relativo interruttore.

Quest'ultimo non è mai posto vicino al portale di appartenenza il che ci costringe a lunghe esplorazioni che vanno organizzate con una sequenza particolare.

A complicare ulteriormente le cose intervengono dei tappeti rotanti a senso unico e dei teletrasportatori che ci possono relegare in alcune aree inesplorate del labirinto.

Durante il tragitto si possono incontrare anche alcuni campi minati improvvisati da velivoli sganciabombe che ci inseguono. Fortunatamente il nostro mezzo è dotato di cannoniera laser ed un colpo ben assestato potrà far esplodere gli ordigni e liberarci il cammino.

In determinate aree dei labirinti è quindi possibile recuperare attrezzature extra come, doppio cannone, rilevatore di mine (che altrimenti rimangono invisibili fintantochè non ci si arriva quasi sopra!), indicatore di uscita e radar tracciante (che mostrano, con freccette lampeggianti e "bricioline" luminose, la direzione da seguire per terminare il labirinto).

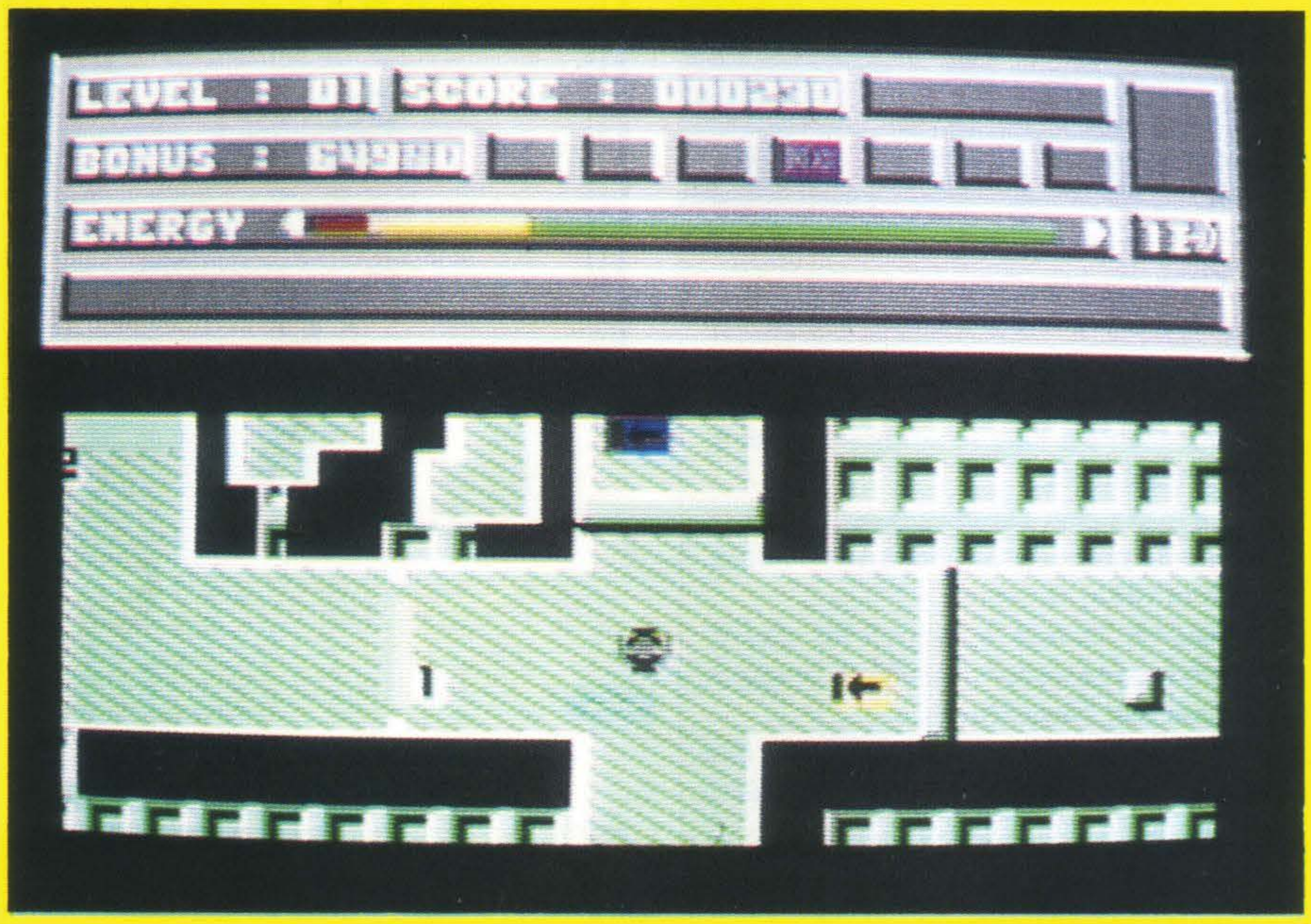
Questi ultimi due congegni si trovano solo dopo il quinto livello, dopo cioè ben 50 labirinti!!

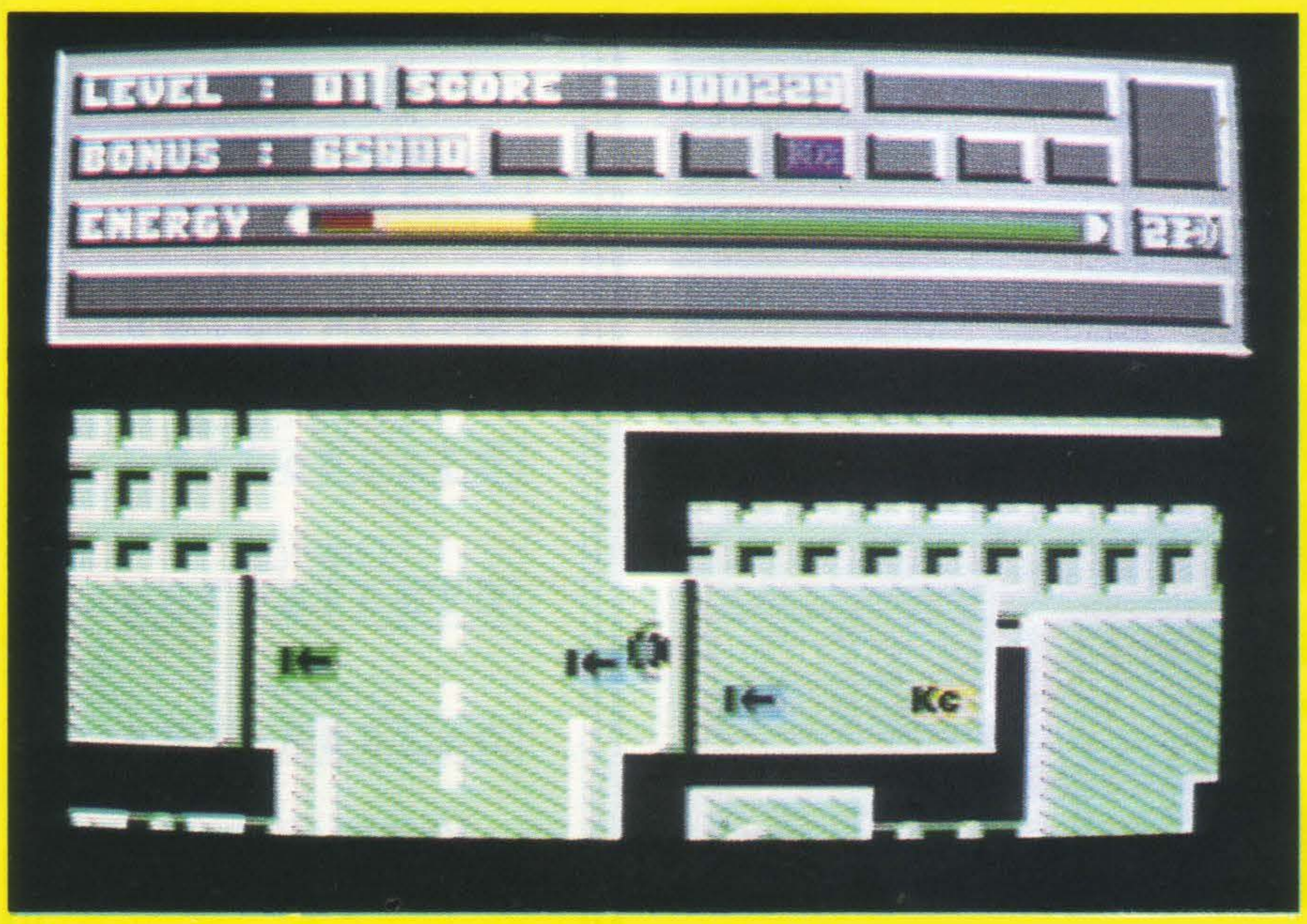
Il nostro carro deve inoltre rifornirsi di energia e per fare questo dovrà rintracciare e toccare alcune "stazioni di servizio" contrassegnate da un quadratino con la lettera "E" lampeggiante.

Abbiamo sei vite per completare ogni labirinto, indipendentemente da quelle perse per completare quello precedente.

I nemici che ci attaccano sono costituiti da altri carri, analoghi al nostro e da caccia spaziali che, a dire il vero, non impensieriscono più di tanto.

L'aspetto grafico del gioco è simpatico e gode di meccanismi di scrolling omnidirezionali eccellenti. Simpatici anche gli effetti sonori.





Versione per Cbm 64/128

VERSIONE CBM64/128

Avevamo vista per prima la versione Amiga; una volta terminato il caricamento sul drive 1541 abbiamo creduto di aver sbagliato computer.

L'aspetto grafico di Nightdwan a 8 Bit ha proprio ben poco da invidiare a quello degli Amiga e degli Atari. Ottime animazioni, fondali superbamente descritti ed un sonoro

accattivante rendono particolarmente aggressivo e invitante il gioco.

E' divertente e, scusate la rima, molto intelligente, anche se di game così ne abbiamo già visti parecchi.

Nightdawn è comunque una valida alternativa ai soliti shoot'em up.

VERSIONE AMIGA

L'aspetto grafico del gioco non è nulla di eclatante visto che si avvicina terribilmente a quello delle versioni ad 8 Bit.

Risultano abbastanza simpatici gli effetti sonori.

Si gioca solo con il joystick che viene gestito egregiamente da animazioni fluide ed omogenee.

CONCLUSIONI

Nightdawn è un programmino che non passerà certo alla storia.

Il soggetto è intrigante e simpatico e la giocabilità, così come la carica di interesse, sono soddisfacenti. Questo nuovo prodotto Magic Bytes ha solo due grosse pecche: a lungo andare risulta noiosetto e, questo per i signori della Magic Bytes, non è stato adeguatamente "pompato" a livello pubblicitario.

Passa quindi inosservato un simpatico videogame che può rivelarsi una allettante diversione dalle solite, furibonde atmosfere arcade.

Cbm 64/128

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

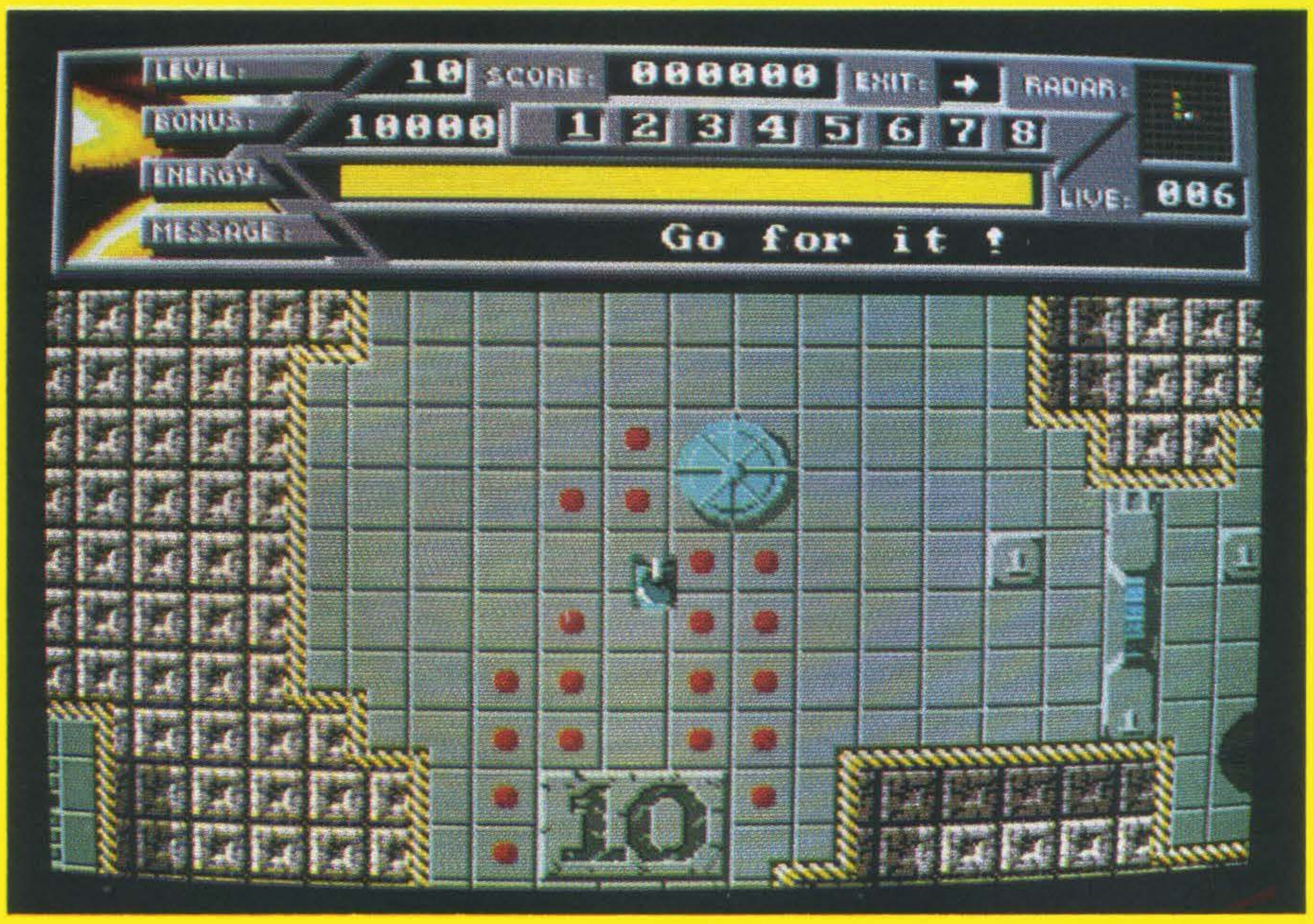
Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
6,8





Versione per Amiga

Amiga

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
6,4

SAVAGE

FIREBIRD

CBM64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT.39.000
IMPORTATORE: LEADER

Sulla scia del recente Sword Of Sodan la Firebird, ora acquistata dalla Micropro-se anglosassone, presenta un'analogo arcade-adventure che a dire il vero non ha proprio nulla da invidiare al successone della Discovery.

Savage è il classico, muscolosissimo eroe di tanti e tanti giochi, questa volta impegnato a liberare la solita bella principessa dal tenebroso castello di un mago cattivo.

Il gioco è diviso in tre stage. Nel primo entriamo nel castello e lo percorriamo fino in fondo, dalle catacombe alle torri e dai sotterranei agli ampi saloni.

Savage uscirà quindi dal maniero per affrontare a quattr'occhi il malvagio stregone e ricacciarlo nelle tenebre infernali.

Il combattimento in questione, visto in tri-di, ha luogo nel secondo livello di gioco. Nel terzo ed ultimo possiamo finalmente ritornare nel castello, rimodellato e ridisegnato per l'occasione (e per renderci la vita ancor più difficile!!), e liberare la bellona di turno!

Savage non possiede che una fida ascia da guerra che si moltiplica a raffica e funge da proiettile per uccidere i numerosi demoni che lo attaccheranno.

Durante il cammino però il nostro eroe può raccogliere accessori extra che lo rendono sempre più potente e temibile (comunque tutto è relativo alla vostra abilità con il joystick!!)

In particolare, nell'ultimo stage, Savage deve trovare un'aquila amica che, dotata di strani poteri telepatici, lo conduce fino alla principessa prigioniera.

Savage deve tener d'occhio la sua riserva di energia che va via, via indebolendosi man mano che i nemici lo toccano o lo colpiscono.

Abbiamo le solite tre vite e, chiaramente, alcune pozioni bonus che appaiono per ricostituire le forze.

Il primo ed il terzo stage si presentano come classici platform game che ricordano molto da vicino giochi come Beyond The Ice Palace, Thundercats e lo stesso Sword Of Sodan.

Nel combattimento con il mago invece sembra un po' di giocare a Space Harrier, con monoliti volanti e mille ostacoli da superare in una vera "giostra medievale".

L'aspetto grafico del gioco è comunque di altissimo livello con animazioni fluidissime, omogenee e dannatamente veloci.

I mostri che abitano il gioco e persino i classici guardiani di fine livello o sotterraneo, sono disegnati ed animati con particolare perizia e cura proprio come in un vero arcade da bar.



Gli effetti sonori non sono da meno e rendono particolarmente piacevole quest'ennesima avventura videogiochistica. Partita dopo partita è facile affezionarsi a Savage ed iniziare a amarlo e a odiarlo, dimentichi di ogni altro videogame. Ottimo il controllo joystick e decisamente sconsigliata quella da tastiera (mi raccomando!!).

L'aspetto grafico e la giocabilità sono davvero stupende. Non abbiamo gli sprite grandi come quelli di Sword Of Sodan ma Savage è comunque un gran bel gioco.

Animazioni veloci, scattanti e da vero cartone animato, rendono, insieme ad un'infinità di toni cromatici, particolarmente stimolante ogni partita.

Il costo è irrisorio se si considera il livello di interesse e di divertimento offertoci dal game.

Savage girerà per molto tempo nei vostri drive, Non perdetevelo!

CONCLUSIONI

Non nasce certo per gli 8 bit. Le pre-release e le demo che avevamo visto sul Commodore 64 non esprimevano certo l'alto grado di interazione e giocabilità di Savage. Su Amiga e IBM PC ci troviamo davanti ad un ottimo programma che continua egregiamente il filone degli arcade-adventure. Mappare gli spostamenti è d'uopo, divertirsi è d'obbligo. Effetti speciali, mille stanze da esplorare, tanta azione ed un rappresentazione grafica eccellente fanno di Savage un best seller. Non confondetelo con altri: è pressochè unico!

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
8,4

PERGIOCO ®

IL NEGOZIO E' A MILANO, P.ZZA CORDUSIO, IN VIA SAN PROSPERO 1 * TEL. 02/808031 * C.A.P. 20121

SE ABITI IN UN'ALTRA CITTA' TELEFONA DIRETTAMENTE ALLO 02/808031 PER ORDINARE I GIOCHI SCELTI: LI RICEVERAI A DOMICILIO IN TUTTA ITALIA IN 48/72 ORE DALLA SPEDIZIONE.

Costo trasporto tramite corriere: capoluoghi L. 9000 - capoluoghi Sud Roma L. 12000 provincia L. 12000 - provincia Sud Roma L. 15000 sped. post. L. 5000

PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE!!

VIDEOGAMES
ESTRATTO DI CATALOGO COMPARATO

pag. 1

AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST
		18	15	15	1943 MIDWAY			
	18		25	18	3D POOL			39
			25	18	4 SOCCER SIMULATOR		29 +	
18	15		15	15	4x4 OFF ROAD RACING			
					688 SUB MARINE ATTACK		72 +	
			22	19	ACTION SERVICE	34	45 * °	40
18	18	18	25	18	AFTERBURNER	49		39
			49	39	AIRBORNE RANGER	59	59 * °	59
					AMERICAN ICE HOCKEY	49	49 *	49
			22	19	APOLLO 18		45 *	
					ARCHIPELAGOS	69		69
			22	19	ARCTIC FOX	29,5	29,5 * °	
			49		AUTODUEL	59	59 *	
					BALANCE OF POWER 1990	49	49 *	
18		18	25	18	BARBARIAN II			39
			21	18	BATMAN 3	29		
					BATTLE HAWKS 1942	29	39 +	39
					BATTLECHESS	59	59 * °	
			59		BATTLES OF NAPOLEON			
			39		BATTLETECH	49		
					BILLIARDS SIMULATOR	40	45 * °	49
18				15	BIONIC COMMANDO	29	29 *	
18	18	18	18	18	BLASTEROIDS	29		29
					BLOOD MONEY	59		
			25	18	BOMBUZAL	49		49
			15	15	BUTCHER HILL	29		29
18	18	18	15	15	CALIFORNIA GAMES	25	29 * °	
			22	19	CAPTAIN BLOOD	40	49 * °	
			40		CAVEMAN HUGH OL.			
			22	19	CHESS MASTER 2000	29,5	40 * °	
			29		CHESS MASTER 2100		49 +	
					CIRCUS ATTRACTIONS		29 *	
			25	18	CIRCUS GAMES			
					CRAZY CARS II	29	39 * °	39
			18	15	D.N.A. WARRIOR	29		
			25	18	DEFENDER OF THE CROWN	Triad	69 * °	Triad
					DEJA VU II	49		49
			49		DEMON'S WINTER	59	59 *	59
			15	15	DENARIS	25		
		18	25	18	DOUBLE DRAGON	29	49 *	29
18			18	15	DRAGON NINJA	39		39
					DRAGON'S LAIR	109		
					DUNGEON MASTER	49		49
					EARL WEAVER BASEBALL	29,5	40 * °	
		18	25	18	EMLYN HUGES SOCCER			
					EMPIRE	46	59 * °	
			29		F-14 TOMCAT			
			39	25	F-15 STRIKE EAGLE		59 * °	
					F-16 COMBAT PILOT		59 * °	59
					F-16 FALCON	59	69/89 * °	59
			49	39	F-19 STEALTH FIGHTER		99 * °	
					FEDERATION OF FREE TRAD	59		
					FERRARI FORMULA ONE	38		
					FLIGHT SIMULATOR III		129 * °	
				15	FOOTBALL MANAGER II	38	39 *	39
15		15	15	15	FORGOTTEN WORLDS	25		29
	18		18	18	GAME OVER II			
			18	18	GARFIELD	29		29
			15	15	GARY LINEKER HOT SHOT			
					GOLD RUSH	49	59 +	
			15	15	GRAND MONSTER SLAM	29	29 *	29
				39	GRAND PRIX CIRCUIT		59 * °	
			49	39	GUNSHIP	59	69 * °	59
			59		HALLS OF MONTEZUMA			
			25	18	HAWKEYE	49		
18		18	39	29	HEROES OF THE LANCE	59	59 * °	59
			49		HILLSFAR		59 * °	
			22		HOSTAGES	37	45 * °	49
15		15	15	15	HUMAN KILLING MACHINE	25	29 *	29
			22	19	ITALY '90 SOCCER	39		
					JOAN OF ARC	25	29 *	29
			21		JOURNEY TO CENT OF EAR.	29	29 * °	
			21	18	KICK OFF	29		29
					KING ARTHUR	49		
					KING OF THE BEACH		69 *	
					KING'S QUEST IV		69 +	59
					KRYSTAL	69		
18		15	15	15	L.E.D. STORM	25		29
15		15	15	15	LAST DUEL	25		29
25		25	25	25	LAST NINJA II			
					LEISURE SUIT LARRY II			59
			15	15	LICENCE TO KILL	25		
					LOMBARD RALLY	59	59 * °	59
					LORDS OF THE RISING SUN	69		
					MAN HUNTER	59	69 +	
			22		MARBLE MADNESS	29,5	40 * °	
39/49		29	39	29	MICROPROSE SOCCER	49		
					MILLENIUM 2,2	49	49 * °	49
					MONEY BAGS		59 * °	

pag. 2

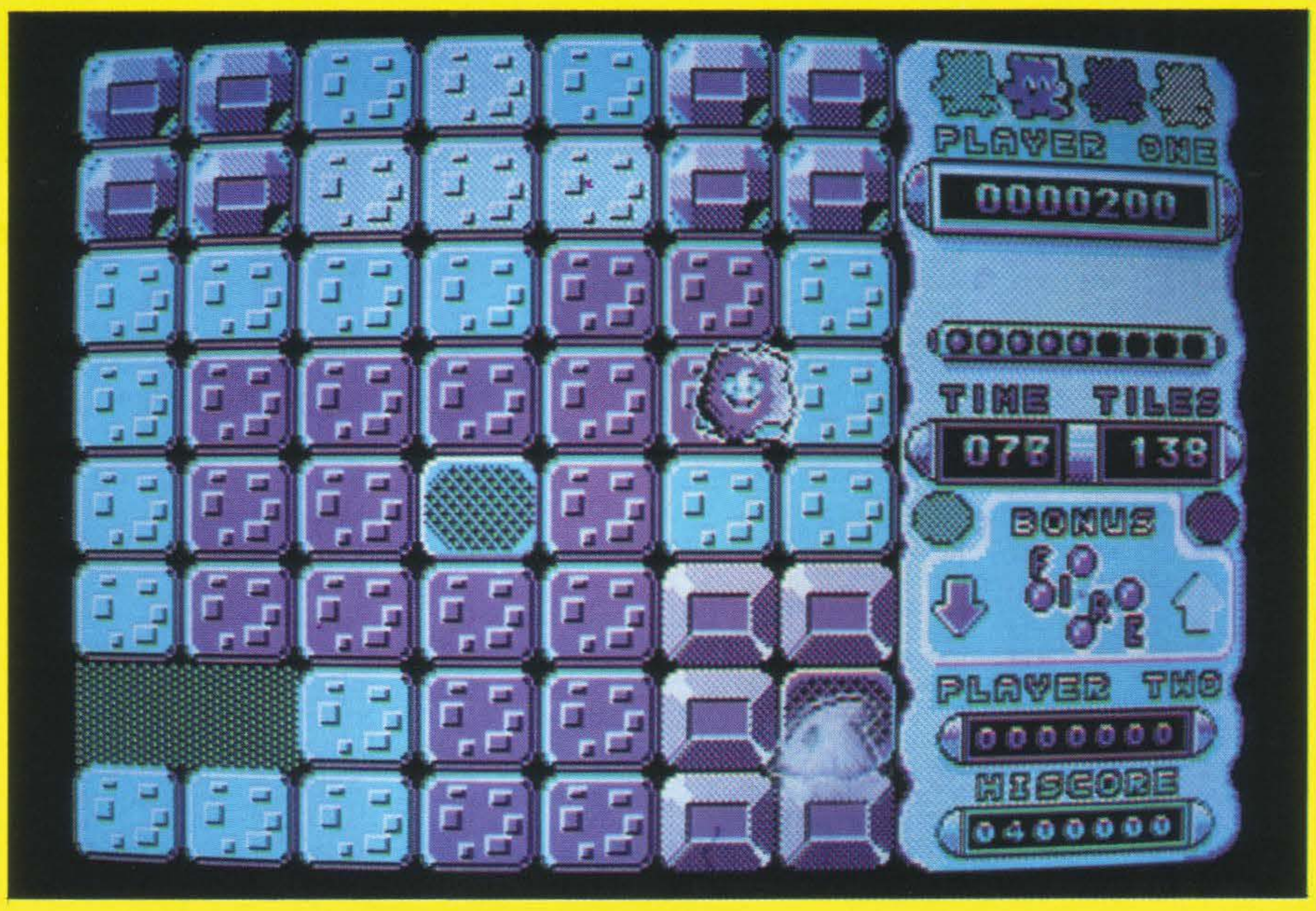
AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST
	18	18	18	18	NAVY MOVES	29	29 * °	
			45		NEUROMANCER			
		18	21	18	NIGHT RAIDER		29 * °	
18		18	25	18	OLYMPIC CHALLENGE	29	39 *	39
18	15	18	18	15	OPERATION WOLF	29		39
18	15	18	15	15	OUTRUN	25	29 *	29
			59		OVERRUN			
18	15	15	15	15	PACLAND	25		29
18	15	18	15	15	PACMANIA	25		29
			30		PATTON vs ROMMEL			
			49		PHANTASIE III	59		59
			22	19	PHM PEGASUS		40 * °	
			18	18	PHOBIA	39		39
			49	39	PIRATES		59 * °	
					POLICE QUEST	49		
					POLICE QUEST II		49 +	
			59		POOL OF RADIANCE		59 * °	
					POPULOUS	45		
			22	19	POWER AT SEA			
			29	25	PRESIDENT IS MISSING	59	59 *	59
					PURPLE SATURN DAY	40	45 °	49
			49		QUESTRON II	59	59 *	59
18		18	25	18	R-TYPE	49		39
	15		18	15	RAMBO III			39
18		18	25	18	REAL GHOSTBUSTERS	49		39
			15	15	REALM OF THE TROLLS	25		29
18		15	21	18	RED HEAT	39		39
			49	39	RED STORM RISING		79 *	
15		15	18	15	RENEGADE III			
			15	15	RETURN OF JEDY	39		
29			15	15	ROADBLASTERS	25		29
	18		21	18	ROBOCOP			39
			39		ROCKET RANGER	59		
15		15	18	15	RUN THE GAUNTLET	39		39
			21	18	RUNNING MAN	29		29
					SENTINEL WORLDS		59 *	
			42	28	SERVE & VOLLEY		69 *	
			39	25	SILENT SERVICE		59 °	
18		18	21	18	SILKWORM	39	39 * °	39
			29		SINBAD	59	59 *	49
			22		SKYFOX II		40 * °	
					SPACE QUEST	39		
					SPACE QUEST III		59 +	59
			25	18	SPEEDBALL	49	59 *	49
					STAR FLEET	45	45 * °	
			25	18	STAR TREK			
					STARGLIDER II	49		49
					STELLAR CRUSADE		69 +	
					STEVE DAVIS SNOOKER	39		39
18		18	15	15	STREET FIGHTER	29	29 *	
					STRIKE FLEET		39 * °	
				15	SUBBATTLE SIMULATOR	29	29 * °	49
18			25	18	SUPERMAN	39	39 * °	39
					TEEN AGE QUEEN	34	45 * °	49
			22	19	TEST DRIVE	33	33 * °	
			22	19	THE BARD'S TALE I	29,5	33 * °	
			22		THE BARD'S TALE II		35 * °	
			39		THE BARD'S TALE III			
					THE BLACK CAULDRON	49	49 +	49
15		15	15	15	THE DEEP	25	29 * °	29
	15		15	15	THE GAMES WINTER ED.	25	29 * °	29
29		29	39	29	THE IN-CROWD			
					THE TEMPLE OF FLYING S.	45	45 *	
			22	19	THE TRAIN		35 *	
18		18	15	15	THUNDER BLADE	25		29
		18	15	15	TIGER ROAD	25		29
			29	21	TIME SCANNER	49	49 * °	49
			29	25	TIMES OF LORE		59 *	
			18	18	TITAN	39	39 *	39
			21	15	TOM & JERRY	29		39
			39	29	TOTAL ECLIPSE II			
					TRIAD	59		59
					TV SPORT FOOTBALL	59		
			59		TYPHOON OF STEEL			
					U.M.S.	49	49 *	49
			49		ULTIMA III	59	59 *	59
			49		ULTIMA IV	59	59 *	59
			59		ULTIMA TRILOGY (I-II-III)		69 * °	
			59		ULTIMA V		69 *	
18					VICTORY ROAD	39	39 *	39
15		15	15	15	VIGILANTE	25		
			29	21	WALL STREET		49 * °	
			18	18	WANDERER	29		29
		18	25	18	WAR IN MIDDLE EARTH	49	59 * °	49
			22	19	WARLOCK'S QUEST	34		
					WATERLOO	59	59 *	59
			21		WILLOW	49	49 *	49
			15	15	XIBOTS	25		
			39		ZAK Mc CRACKEN	49	49 +	49

LEGENDA: AMS=Amstrad * MSX=MSX * SPC=Spectrum * 64D=CBM64/128 Disk * 64C=CBM64/128 Cass. * AMI=Amiga * MS/DOS=IBM&Compt. * ST=Atari ST
Nella colonna MS/DOS: * =5.25" ° =3.5" + = entrambi i formati nella stessa confezione. Scorri l'elenco con un righello

SKWEEK

LORICIELS - US GOLD

ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA - IBM PC
PREZZO: LIT.25.000
IMPORTATORE: LEADER



C'era una volta, su un pianeta lontano, lontano, un popolo di pacifici e gentili Skweek. Così inizia la storia del nuovo game creato dalla francese Loriciels, quella di 933 Turbo Cup tanto per capirci. Gli Skweek in questione altri non sono che simpatici e buffissimi ometti a forma di palla, nati dall'inesauribile fantasia dei game designer Loriciels. In questo gioco gli strani personaggi ed i loro altrettanto astrusi nomi si sprecano davvero. Sul pianeta degli Skweek ha regnato per molto tempo il regime di terrore instaurato dal cattivo invasore Pitark. Questi, scomparso di recente, ha aperto uno squarcio nella tenebra che avvolge la società Skweek, lasciando il suo esercito di sgherri completamente disorganizzato e vulnerabile agli attacchi ribelli. Gli Skweek non hanno certo esitato per cercare di riconquistare la libertà perduta ed ora eccoli impegnati in battaglia. Il fatto è che Pitark ha infettato l'intero pianeta degli Skweek con un letale pesticida, o meglio, Skweekticida. I 99 continenti sono stati tramutati in terre infette, colorate dalla preoccupante tinta bluastra dell'arma chimica. Ora, le terre Skweek sono composte da piattaforme di quadratini che, come avveniva analogamente in Bombuzal, andranno ricolorate in rosa, passandoci su. Si tratta quindi di un intelligente arcade, della categoria "strizzacervelli". Durante il gioco gli Skweek verranno attaccati dai malnati Schnoreuls (è l'ultimo nome strano, lo prometto!!), sgherri di Pitark. Il tutto, lo ripeto, è sviluppato secondo la classica ambientazione arcade. Il nostro omino "a palla", che controlliamo, può infatti raccogliere oggetti bonus di svariati tipi, proprio come accadeva in Bombuzal, Bubble Bobble, Burgher Time e persino in PacMan. Il "Baby Skweek" ci regala una vita in più, l'hamburgher ed il gelato alcuni punti bonus, le clessidre di vario colore una manciata di secondi in più e via dicendo. Bisogna stare attenti alla scatolette regalo: in esse non sempre si trovano sorprese gradite! Per completare uno dei 99 livelli vi sono quattro differenti modi: o decontaminare tutte le piastrelline blu, o immobilizzare 6 mostri attaccanti, o raccogliere il bonus "Exit" (contraddistinto da una piccola porta) o prendere quattro orsacchiotti. Questi ultimi pupazzetti infatti vanno raccolti durante il gioco, uno per tipo. Con quattro esemplari diversi arriveremo immediatamente al livello successivo con ben cinque vite a disposizione; prendendo invece un doppione perderemo entrambi gli esemplari identici. A complicare le cose contribuiscono numerosi ostacoli, lastroni di ghiaccio e interruzioni nel tracciato che fanno capitombolare in profondi burroni...una vita del nostro Skweek! Raccogliendo la scarpina bonus non scivoleremo più sul ghiaccio e con il bonus Turbo i nemici non ci raggiungeranno più! Gli attaccanti sono rappresentati da fantasmini ondeggianti a mostriciattoli di vario colore e foggia fino a grossi bulbi carnivori capaci di sgranocchiarci in un sol boccone. La giocabilità è propria di un arcade. Un'azione veloce, anche se non proprio travolgente, riesce ad incollarci al teleschermo per molto tempo. I primi livelli sono chiaramente i più facili e con il passare dei "continenti" la carica di interesse del gioco viene incrementata sempre più trasformandoci in "Skweek-dipendenti"! E' importante decidere i vari percorsi da seguire in modo tale da non rimanere intrappolati a causa delle piastrelle a scomparsa, delle scorciatoie, dei vicoli ciechi, ecc., ecc. Molto interessante l'opzione di Random Level che ci permette di giocare i 99 continenti scelti a caso dal computer: in questo modo la carica di interesse del game è pressochè infinita.



Versione per Ibm Pc

VERSIONE AMIGA

Su un 16 Bit come questo si poteva fare qualcosa di meglio.

L'aspetto grafico è un po' grossolano infatti e non rende il giusto merito a questo classico scacciapensieri arcade. Simpatica comunque la giocabilità che unita ad una carica di interezze notevole confeziona un prodotto destinato forse ai più piccini.



VERSIONE IBM PC

Se si potesse usare una scheda EGA Skweek PC sarebbe uguale in tutto e per tutto a quello che gira su Amiga. Purtroppo però i "furbi" signori della Loriciels non hanno reso Skweek EGA-compatibile. Con la CGA si ottengono comunque risultati soddisfacenti anche perchè si tratta di un semplice arcade che potremmo giocare anche in versione monocromatica. Molto bella l'animazione e la definizione degli sprite. Accettabilissima anche la giocabilità da tastiera in quanto si impiegano solo i quattro spostamenti direzionali principali per muovere lo Skweek. Orribili gli effetti sonori che "rompono" terribilmente! Fra uno spreadsheet ed un word processor, fra un'applicazione CAD e un rendiconto finanziario, può risultare piacevolissima una partitella a Skweek: vedo già i recordem dei vari uffici scommettere pizze e caffè per il punteggio migliore!!

CONCLUSIONI

Skweek non è nulla di nuovo; si tratta di un semplice arcade, particolarmente adatto per i "piccini" di tutte le età.

Divertimento sbarazzino e giocabilità appetibilissima sono le sue migliori caratteristiche. Il costo non è elevato e "papà Pacman" ci ammicca dicendo: "una nuova sfida (clonata!) vi aspetta!".

Ibm Pc

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
6,6

U.S. GOLD
All American Software

Amiga

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

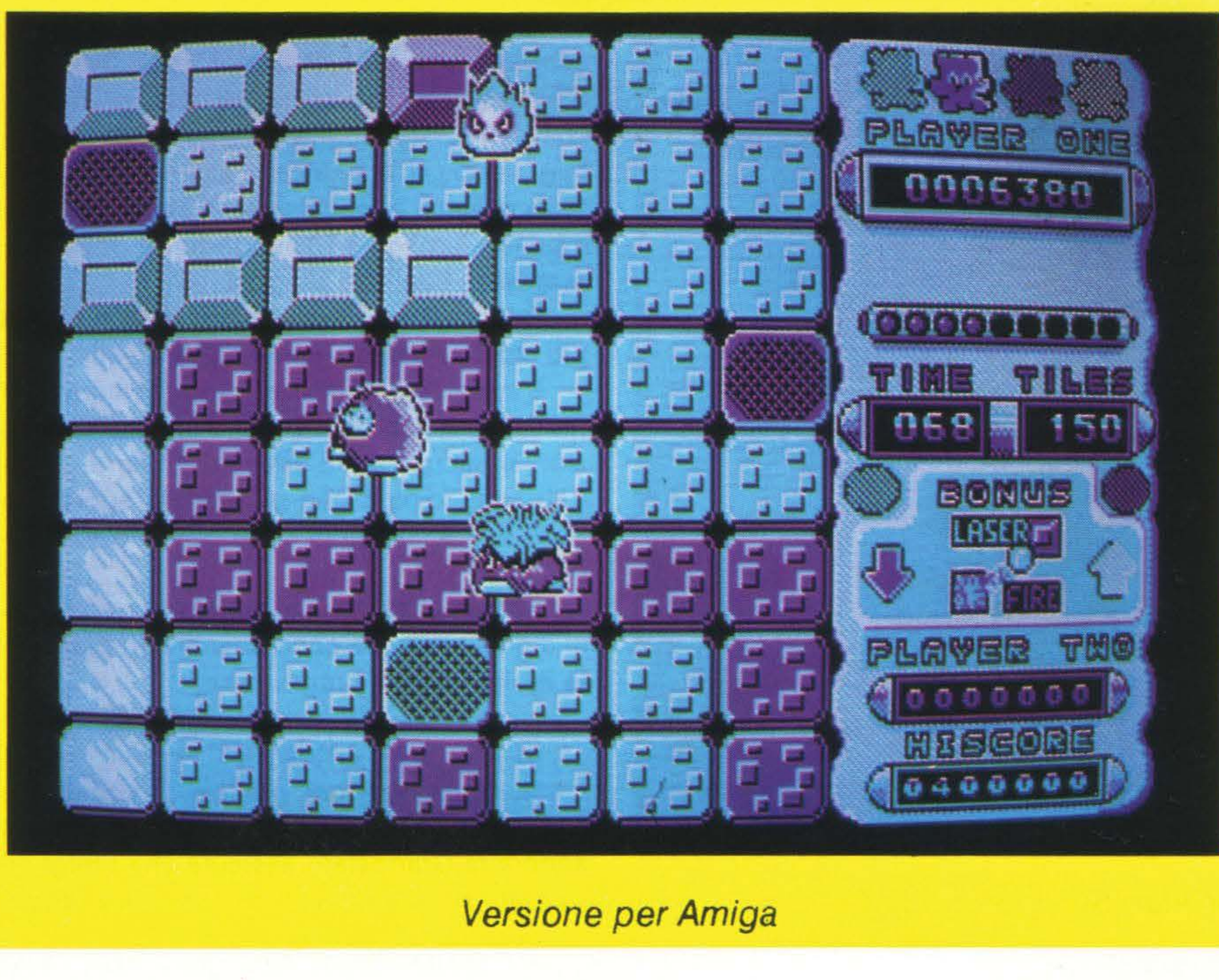
Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,2



Versione per Amiga

THUNDERBIRDS

GRANDSLAM

CBM64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST - AMIGA DISCO
PREZZO: LIT. 39.000
IMPORTATORE: LEADER

Tratto direttamente dalla saga televisiva che, soprattutto in Inghilterra, furoreggiò qualche annetto fa, arriva l'omonimo videogame targato Grandslam. Stiamo parlando dei Thunderbirds, quei simpatici burattini elettronici, terribilmente umani, da sempre alle prese con avventure fantascientifiche, mille mondi da scoprire e miriadi di nemici ed ostacoli da combattere.

Nel Regno Unito la fobia dei Thunderbirds è scoppiata alla grande: fumetti, videotape, poster, gadget di ogni tipo e ammennicoli vari hanno definitivamente consacrato al successo questa serie di telefilm creati dal noto Gerry Anderson, papà di UFO e Spazio 1999.

La Grandslam, rispettando la tradizione televisiva dei Thunderbirds, ha creato un gioco assolutamente non violento, basato su ottima grafica e moltissime componenti strategiche. Lo si potrebbe infatti paragonare ad un Tin Tin On The Moon o a un Dan Dare piuttosto che ad un classico Predator o Obliterator.

Il gioco è suddiviso in quattro missioni a sè stanti, che vanno risolte una dopo l'altra per guadagnare le classiche password di accesso.

In ognuna delle quattro fasi di gioco dovremo raggiungere un determinato obiettivo. Nella prima bisogna liberare un gruppo di minatori rimasti intrappolati in una cava; il tempo è il fattore determinante per la riuscita

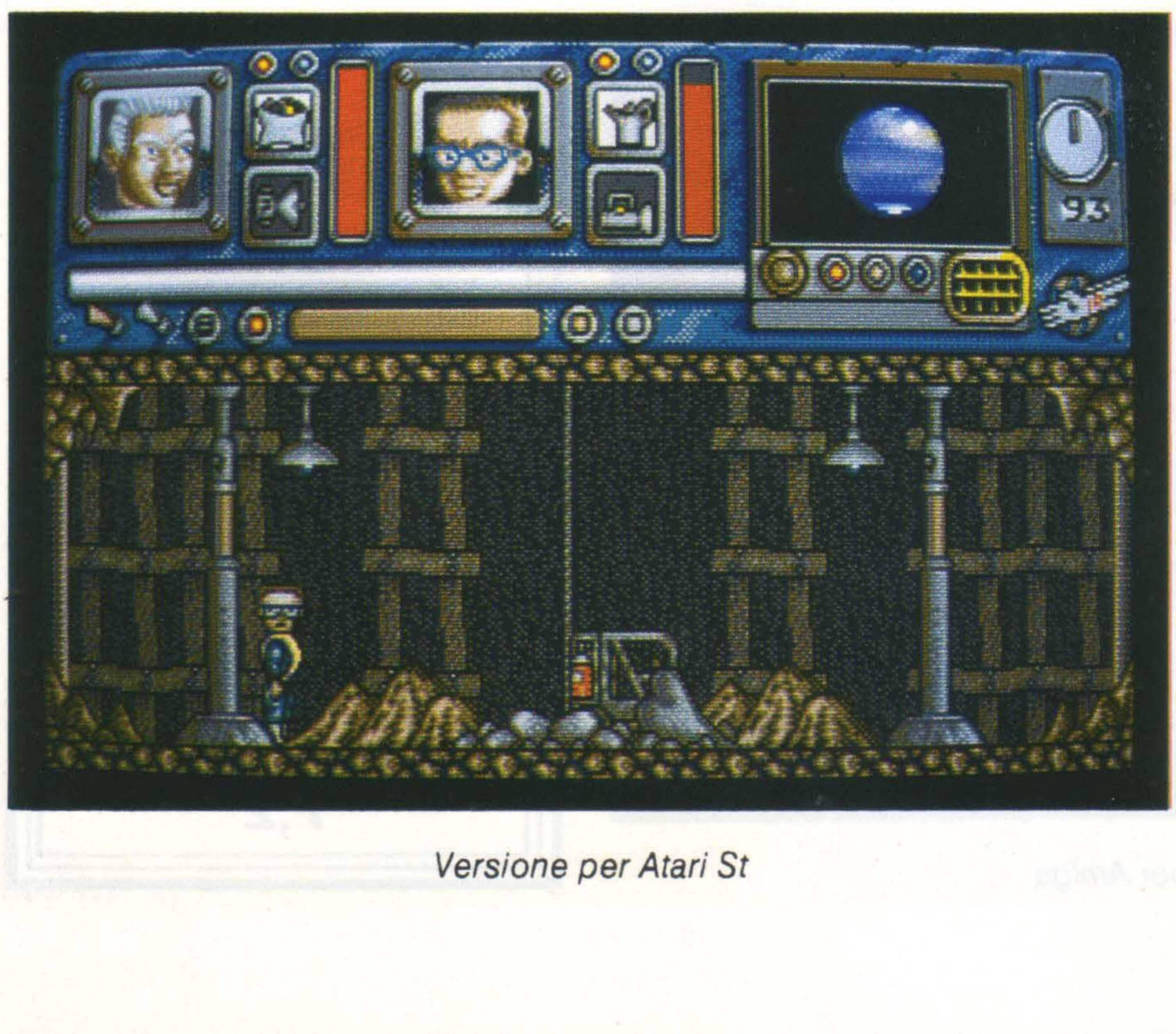


Versione per Atari St

della nostra missione. All'inizio, come accade anche nelle altre tre fasi del gioco, dovremo scegliere quale dei due Thunderbirds impersonificare per primo e raccogliere un massimo di due oggetti da una dotazione di sei. L'esperienza (accumulata dopo qualche inevitabile Game Over) ed un pizzico di intuito ci potranno dirigere nella scelta esatta. Per esplorare le caverne infatti può servire di più un torcia piuttosto che un fucile laser, capito il discorso?! L'azione viene infatti suddivisa su due personaggi che possiamo controllare in ogni missione. Lo swapping sarà perciò necessario per effettuare un lavoro d'equipe. Gli oggetti in nostro possesso saranno perciò quattro, due per ogni personaggio.

Nella seconda fase di gioco ci sarà un sottomarino nucleare da riparare e un reattore nucleare da smantellare (sta infatti minacciando di esplodere). Anche qui due e solo due oggetti potranno garantirci il successo.

Durante ogni sezione tuttavia è possibile barattare la nostra dotazione con alcuni manufatti che ci verranno offerti dai vari personaggi (anche dall'altro Thunderbird): la nostra scelta dovrà essere particolarmente oculata.



Versione per Atari St

Nella terza missione dovremo "rapinare" la Banca d'Inghilterra per impossessarci di alcuni progetti segreti di un terrorista che ha sabotato alcune installazioni dei Thunderbird. Nell'ultima missione le cose si complicheranno parecchio: uno scienziato pazzo, tale Hood, si è barricato all'interno di una base militare, minacciando di attaccare tutte il genere umano e i Thunderbirds dovranno sventare i suoi folli progetti.

Conta sempre più la strategia e la tattica più che l'azione frenetica con il joystick.

L'aspetto grafico del gioco è curato al massimo e ricorda da vicino le "due dimensioni e mezza" delle adventure Sierra. I fondali sono dipinti con incredibile spreco di pixel e le animazioni sono davvero stupende.

Simpatiche anche le schermate ed i suoni digitalizzati che condiscono egregiamente molte fasi del programma.

VERSIONE ATARI ST

Nulla da dire per grafica e giocabilità: sono davvero ottime. Per quanto riguarda il sonoro la Grandslam assicura che i migliori risultati si ottengono con un drive doppi

faccia (da 720 Kb formattati cioè), relativamente al discorso dei suoni digitalizzati (anche se pochi di voi conosceranno il "five, four, three, two, one, Thunderbirds are go" della versione televisiva inglese).

Un ottimo spaccacervelli, dannatamente difficile da completare.

Non è adatto agli smanettoni del joystick!

VERSIONE AMIGA

Ahimè, l'aspetto grafico è lo stesso della versione per l'ST.

La Grandslam si è infatti limitata a trasferire pedestremente lo script originale sul 16 Bit Commodore senza perder tempo per apportare eventuali modifiche.

Thunderbirds rimane però sempre un gran bel giochino che non sembra esattamente destinato ai vari neofiti del settore.

Ci vuole intelligenza, arguzia ed un certo lavoro di mappaggio per riuscire a completare ogni missione.

Ottimo il sonoro e gli effetti speciali.



Versione per Amiga

CONCLUSIONI

E' ancora lontano il giorno in cui qualcuno trasferirà in videogame qualche cartone animato e serial televisivo italiano.

Nel frattempo godiamoci Thunderbirds, un bel gioco che tra origine dal longevo ed acclamato filone dell'arcade-adventure. Ore ed ore di divertimento ci aspettano!



Amiga & Atari St

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

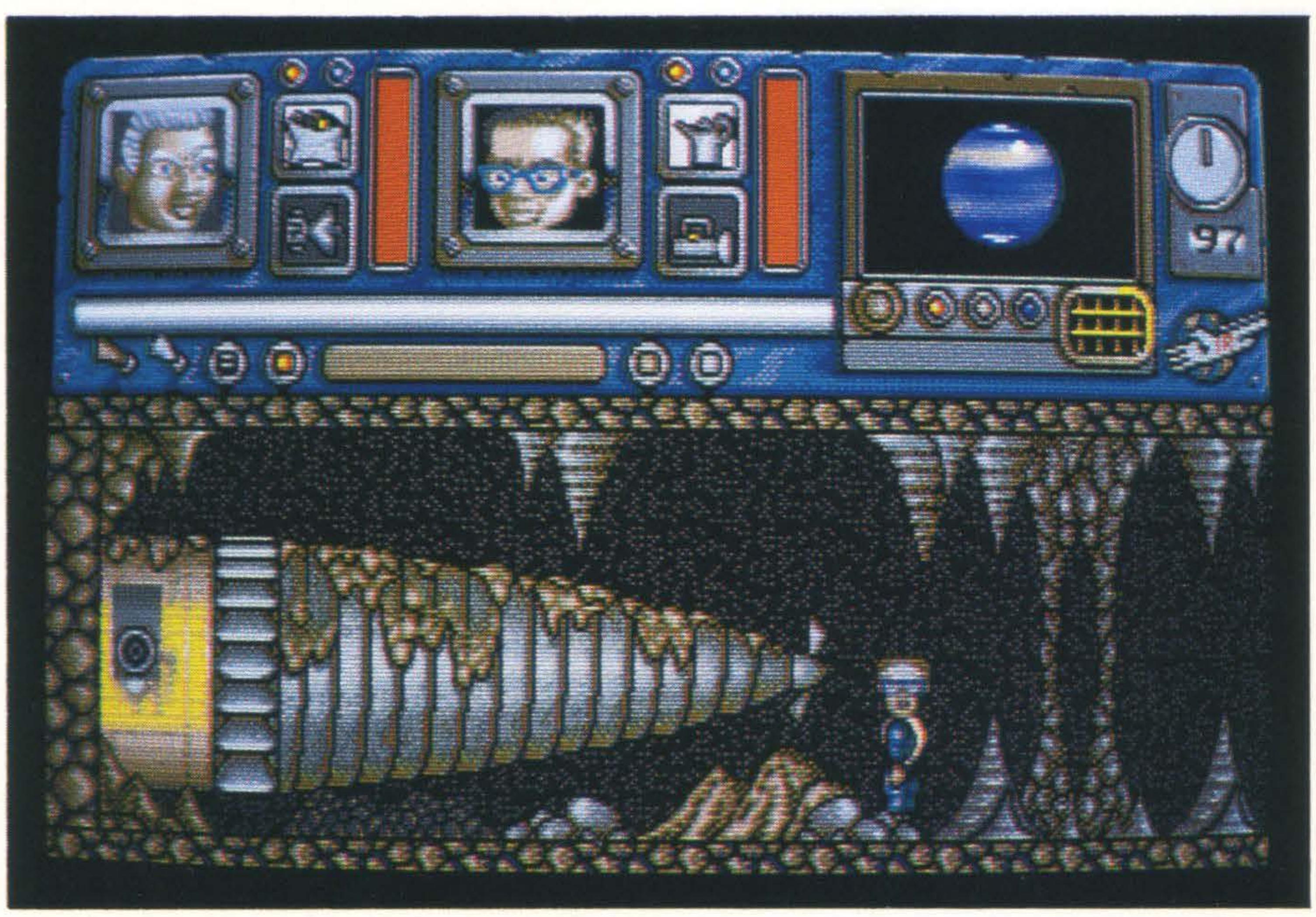
Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,4



Versione per Amiga

SUPER SCRAMBLE SIMULATOR

GREMLIN

CBM 64/128-SPECTRUM-AMSTRAD CPC-ATARI ST-AMIGA
VERSIONE PROVATA: CBM 64 (DISCO)
PREZZO LIT. 15.000
IMPORTATORE: LEADER

Della serie: "quando la simulazione non c'entra nulla!!!, Vi abbiamo presentato Super Scramble Simulator".

Quest'ultimo prodotto Gremlin presentato come simulazione altri non è che un'altro game del filone da motocross.

Vengono presentati all'interno del gioco quindici percorsi divisi in gruppi di tre ciascuno.

In ogni singolo gruppo è possibile iniziare sia dal primo che dall'ultimo percorso e il passaggio agli altri avverrà solo quando avremo completato i giri di tutte e tre le competizioni.

Lo scrolling del video è molto innovativo, rispetto agli altri game della stessa serie (vedi, Enduro Racer), infatti lo spostamento della moto avviene orizzontalmente da destra verso sinistra, facendo vedere in prospettiva il mezzo a nostra disposizione (nei precedenti giochi la prospettiva era quella frontale).

Se una parte superiore ci offre la visione laterale, la parte centrale condensa dall'alto tutte le cunette e i vari ostacoli posti lungo il percorso, la parte bassa è destinata a visualizzare una specie di cruscotto ove è stato inserito un cronometro, l'indicatore di velocità, il selettore delle marce e il contagiri.

Le penalizzazioni che il programma offre per rendere più difficile il completamento di ogni percorso sono diverse: il limite di tempo scandirà la fine del game ed è visualizzato dal cronometro, lo spegnimento del motore o il troppo abbassamento del numero di giri dello stesso oppure ancora la sbagliata manovra nelle talune fasi(impennarsi o frenare o la troppa velocità), verranno penalizzate con la perdite di alcuni secondi che variano da 6 a 8.

Durante la prova abbiamo incontrato molte difficoltà nel terminare il secondo percorso del primo gruppo, gli ostacoli posti sullo schermo posseggono di volta in volta, differenze che detraggono preziosissimo tempo, quindi occhio ai movimenti e alla velocità.

Il controllo avviene come al solito tramite il joystick e così come avviene negli arcade più tipici, sono state inserite le sedici mosse di prassi con le quali si potrà guidare la moto.

Anche se detto in questi termini sembra piuttosto facile, per i meno smaliziati non sarà del tutto semplice capire immediatamente come riuscire a manovrare il joystick.

Questo fra l'altro è anche penalizzato dallo scorrimento del video in prospettiva orizzontale che non consente una più realistica visone.

Nonostante ciò il game è molto carino è merita veramente di essere acquistato.

Super Scramble Sim. possiede un'ottima grafica ed appartiene senza ombra di dubbio al nuovo metodo di programmare, infatti la divisione della schermata in più schermate e con diverse animazioni per ognuna delle divisioni, fa intuire immediatamente che il lavoro dei programmatori è tutt'altro che minimo.

La musica è abbastanza orecchiabile e risultano anche apprezzabili gli effetti sonori che consentono anch'essi di portare a termine il percorso senza intralci (progressione del rumore del motore che coincide con il numero di giri).

La giocabilità è buona anche se come detto poc'anzi abbisogna di un pò di rodaggio.

VERSIONE PER CBM 64

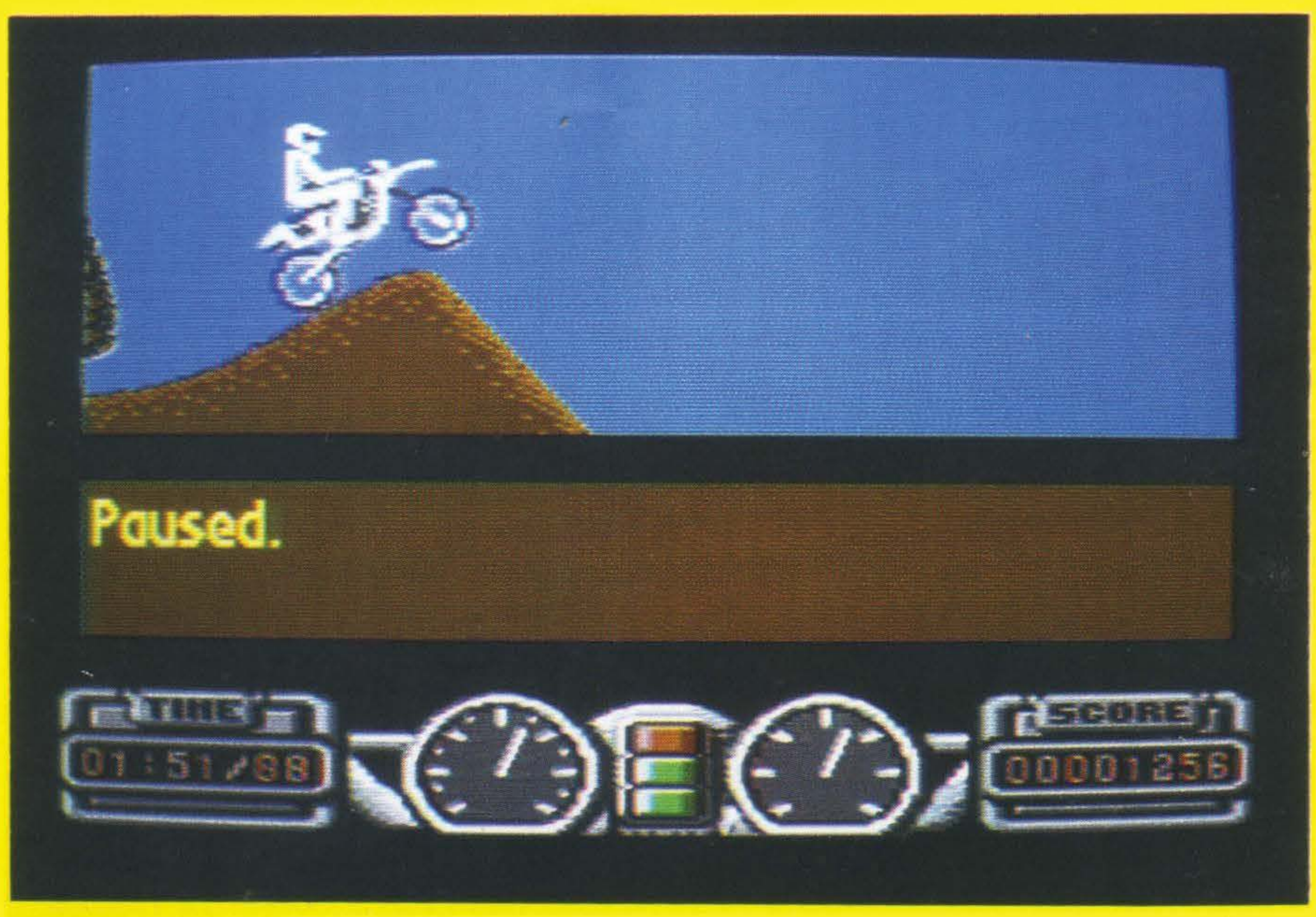
Rispetto all'altra versione le differenze sono sostanzialmente inerenti alla grafica e alla sonorizzazione, anche se le animazioni e la giocabilità sono leggermente superiore nel 64.

Tra le considerazioni vi è inoltre da aggiungere che per il Cbm 64, anche questo prodotto è stato concepito veramente sfruttando al massimo tutte le possibilità dei 32k che mamma Commodore gli ha assegnato.

VERSIONE PER AMIGA

Quello che balza subito agli occhi è lo stupendo aspetto grafico che ricorda da vicino un cartone animato tutto arcade. Ri-





Versione per Cbm 64

sulta quidi ottima anche la giocabilità anche se bisgona prendere un po' la mano con l'insolito controllo delle marce e del joystick.

Gli effetti sonori, anche se ripetitivi, sono di ottimo contorno e nel complesso vale la pena di provare questa indiavolata gara motociclistica sui nostri "poveri" Amiga.

Il prezzo, in ultima analisi, risulta particolarmente allettante.

L'unica pecca è una certa lentezza di caricamento che, almeno nelle prime partite (quando non si è ancora espertissimi del game) ci costringe a lunghissime attese.

CONCLUSIONI

La novità c'è e si vide, per gli sportivi di campagna (quella soprattutto computerizzata) e per gli amanti delle corse motociclistiche un po' raffinate, Super Scramble Sim potrà senza dubbio piacere.

Una buona grafica e giocabilità fanno del game un prodotto più che accettabile.

Le 15.000 lire da spendere per questa gara di motocross sono ben spese.

Amiga

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,4





Versione per Amiga

Cbm 64/128

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7

SKYFOX II

ECA

CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: 9.99 STERLINE
IMPORTATORE: N.C.



Skifox II - The Cygnus Conflict ci arriva dritto, dritto dalla ECA anglosassone che lo commercializza ad un prezzo incredibilmente basso, insieme a molti altri allettanti titoli. Alla serie del Software Classics ECA appartengono infatti anche Bard's Tale I, Earth Orbit Station, The Archon Collection, Music Construction Set, Legacy Of The Ancients, Marble Madness e World Tour Golf (tutti a 9.99 sterline, pocopiù di 20.000 lire!).

Questo secondo episodio di Skyfox ci porta direttamente nella costellazione del Cigno a combattere i soliti, riducibili aggressori alieni. Questa volta si chiamano Xenomorphs (tutte le volte che sento il nome "Xeno..." mi viene in mente un romanzo di fantascienza...!) e si sono messi contro la Federazione Stellare, a cui noi apparteniamo nel ruolo di piloti "warpwarrior". Scopo del gioco, anzi, della missione? Confrontare e scacciare gli invasori al più presto, ovviamente!!! Per fare questo disponiamo di un nuovo Skyfox nato dagli scienziati della Federazione e potenziato notevolmente rispetto al primo prototipo,...di qualche videogame fa. La velocità massima del nostro "mostro" d'assalto è di ben 9000 chilometri al secondo (chissà cosa ne penserebbero i signori del Multanova!), mentre l'armamento è costituito dai classici cannoni al plasma, da ordigni esplosivi di grandissima potenza e da mine anti-materia sganciabili nello spazio aperto (per dar filo da torcere ad eventuali inseguitori). Per comandare lo Skyfox si utilizza indifferentemente il joystick o il mouse ed una serie di comandi da tastiera, peraltro abbastanza semplici da memorizzare. Si può dunque impostare il pilota automatico, posizionare in sovrimpressione le coordinate di volo, applicare una silenziatore ai reattori, captare le comunicazioni del nemico, disturbare le nostre al fine di evitare intercettazioni, attivare gli scudi e consultare, richiamandole su schermo, le mappe astrali.

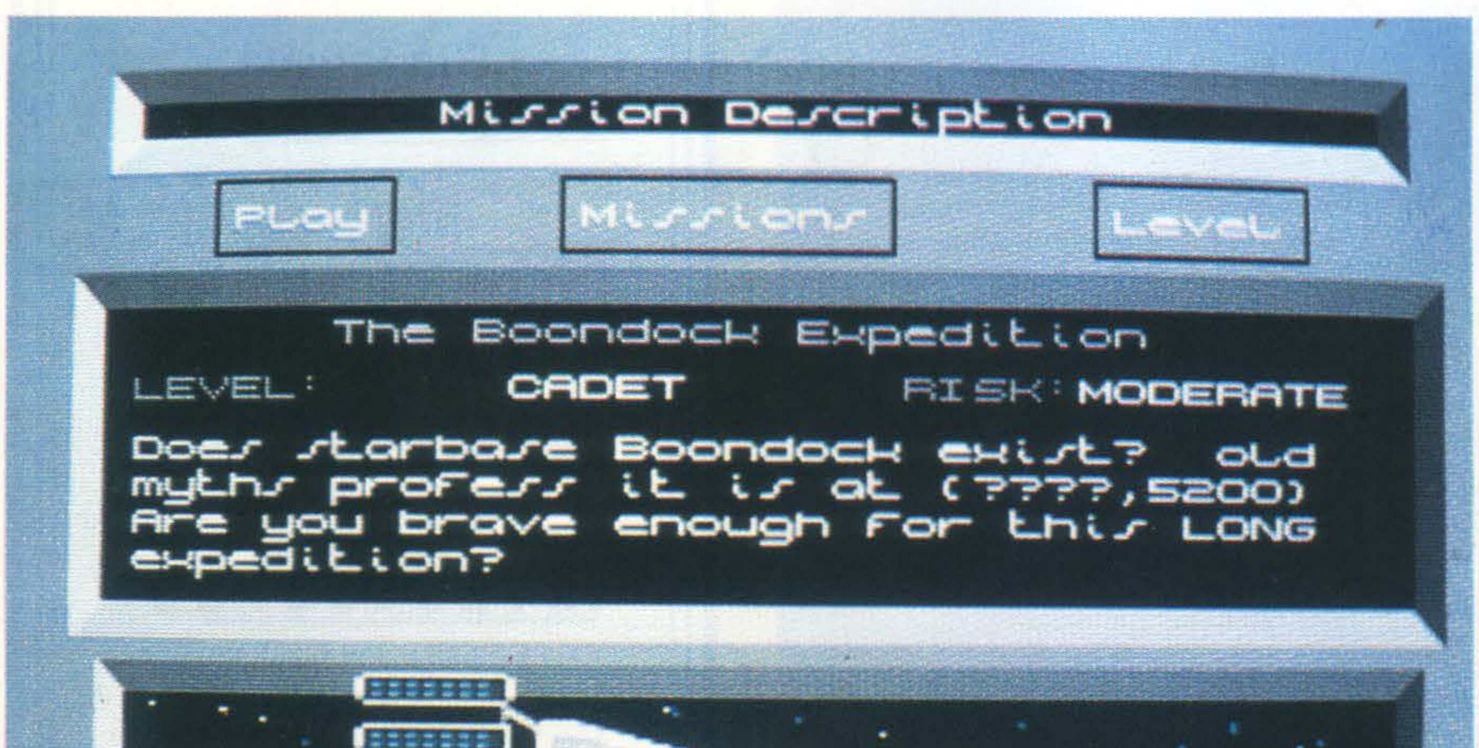
All'inizio del gioco ci vengono presentate varie opzioni attraverso le quali potremo impostare il grado di difficoltà della missione. Il computer della Federazione ci informa infatti sugli scopi ed i rischi di ogni spedizione d'attacco e può anche formulare giudizi sulle nostre precedenti prestazioni.

I livelli di difficoltà vanno da Cadet (leggi: poppante!) as Ace Of The Base (vi piacerebbe, eh?!).

Effettuata la scelta eccoci al comando dello Skyfox; sul pannello comando appare la grande finestra che dà sullo spazio aperto e numerosi indicatori di gioco. Vediamo quindi il numero di Photon Bomb e di mine a nostra disposizione, l'identificatore di bersaglio (rosso = vascello amico, blu = vascello amico, giallo = corpo sconosciuto), la piccola window dei messagi, la spia del pilota automatico ed i classici indicatori dell'energia dei motori, della potenza degli scudi deflettori e della quantità di danni subiti. A questi si aggiungono il classico scanner centrale e l'anello di bersaglio Head Up Display che appare in sovrimpressione sulla vista esterna.

Il lancio dalla base orbitante in cui ci troviamo si effettua sempre con la sola pressione del tasto di fuoco e non è purtroppo spettacolare come quello del primo Skifox. A questo punto, proprio come accadeva in un certo Star Raider (capostipite di questo genere di videogame) dovremo impostare un viaggio iperspaziale verso un settore spaziale occupato dal nemico, a meno che non ci si trovi già in piena azione. Per fare ciò basterà richiamare la mappa galattica, scegliere la destinazione e attivare l'Autopilot. Attenzione però, il pilota automatico è un po' tonto perchè non riesce ad evitare i campi di asteroidi! Durante il salto quindi sarà meglio tenere in mano il joystick e prepararsi a ripulire il cammino dai pericolosi pietroni.

Da qualche parte, in tutto il sistema del Cigno, si trovano molti buchi neri, altrimenti denominati "WormHoles". Queste anomalie spaziali hanno la funzione di punti di teletrasporto molto simili alle piattaforme di Voyager, di Tau Ceti e persino di Realm Of The Troll. Una volta eentrati in un Wormhole riappariremo, nel giro di pochi secondi, in un altro angolo della costellazione a migliaia di chilometri di distanza. Ciò si rivela un accorgimento molto utile per spostarsi da una



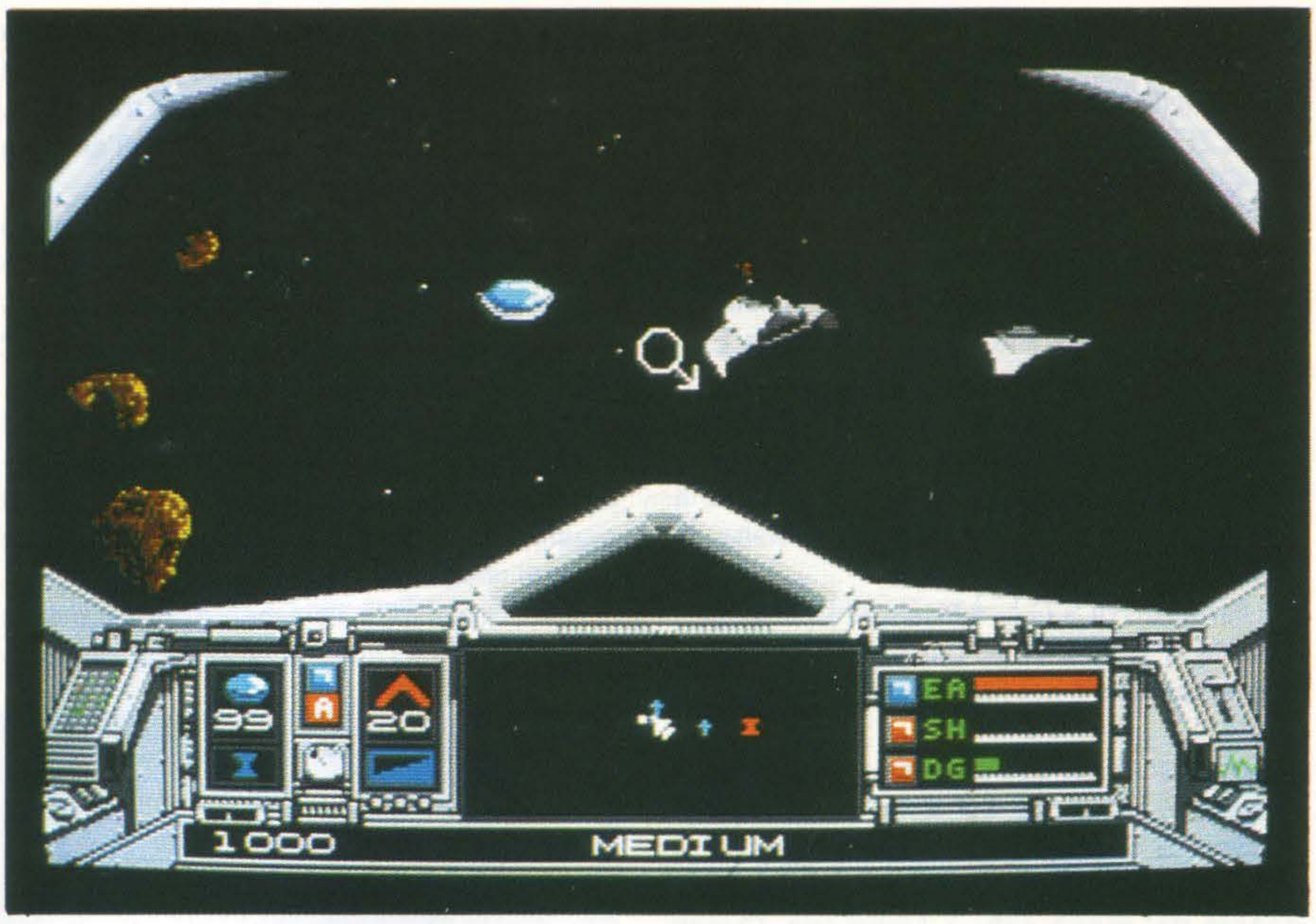
capo all'altro del gioco senza sprecare energia per un balzo iperspaziale. Spesso però gli Xenomorph ci tendono imboscate al momento dell'uscita da un Wormhole, e poi venitemi a dire che non lo avevo detto!!!

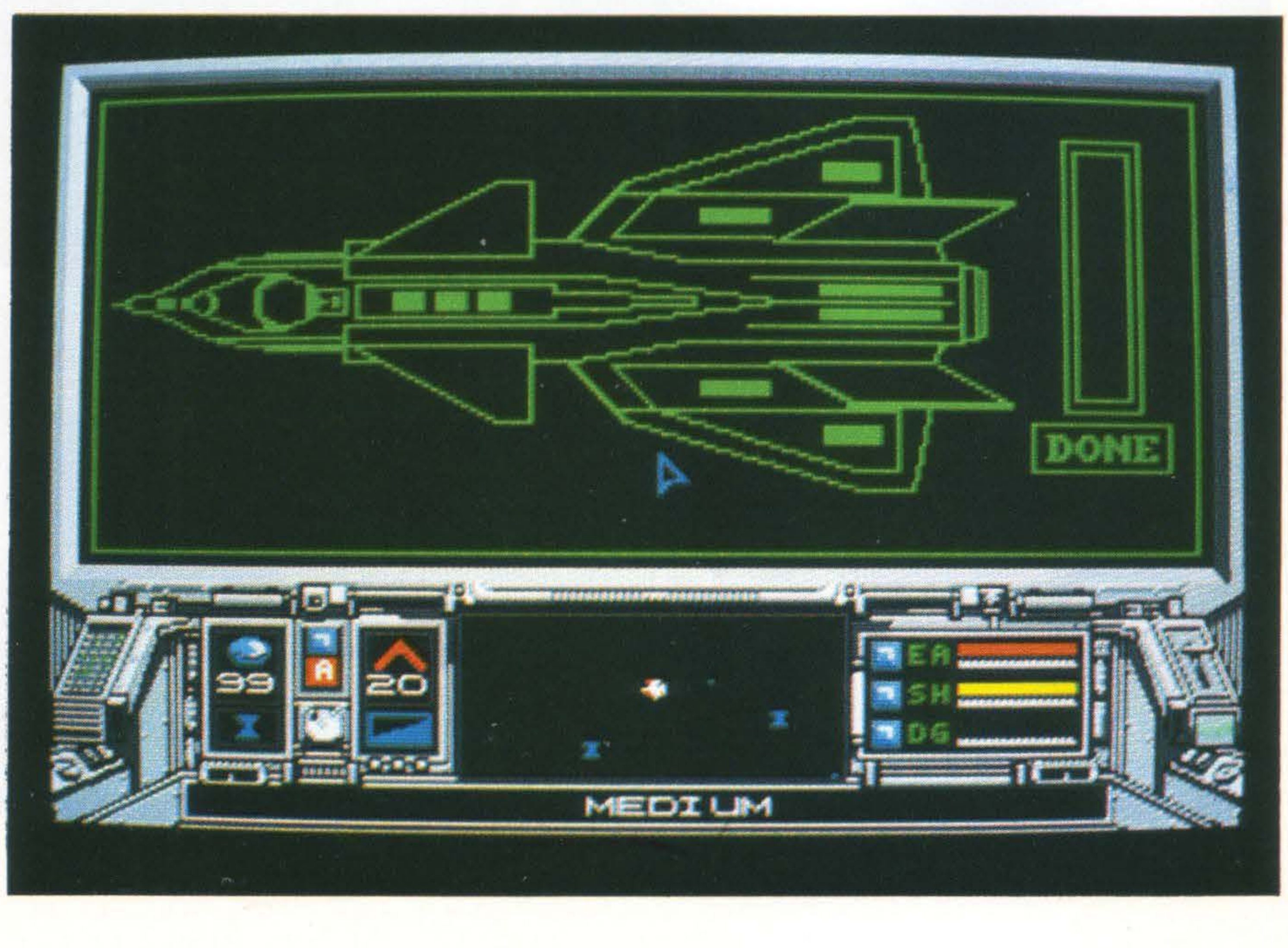
Vediamo quindi l'esatta modalità di impiego delle armi a nostra disposizione. I cannoni al plasma (altrimenti detti Neuron Disruptor) vengono automaticamente puntati al centro dell'anello HUD; essi sono alimentati dalle celle energetiche poste sulle fiancate dello Skifox. Le Photon Bomb fungono invece da missili a ricerca automatica: una volta agganciati al bersaglio lo mancheranno molto, molto difficilmente. Le mine anti-materia infine esplodono quando vengono toccate da un vascello nemico o dopo un certi numero di secondi. Sia queste ultime che le Photon Bomb sono assegnate in quantità limitata all'inizio di ogni missione e non consumano l'energia delle cellette. Per localizzare ed agganciare un nemico seguiremo le indicazioni di spostamento dell'anello HUD che, proprio come accadeva nel vecchio Star Raider, ci mostrerà la direzione in cui muovere lo Skifox. Per effettuare attacchi a sorpresa possiamo anche renderci invisibili ai radar nemici con il Deceptor Device (anche questo però consuma molta energia!).

A questo punto, per terminare le analogie con Star Raider, diremo che durante la missione si può attraccare a qualche base stellare amica e fare rifornimento di energia, nonchè riparare i danni subiti. Per fare ciò dovremo localizzare una base sullo scanner e quindi inserire le prime quattro lettere del nome di questa, rintracciabile nella mappa contenuta all'interno della confezione. Senza di questa (parlo per i pirati quindi) sarà perciò impossibile giocare. Tanto per scoraggiare i "Barbanera" all'ascolto vi informiamo che non si può assolutamente fotocopiare in quanto è stampata con caratteri rossi su sfondo nero!!! Le missioni selezionabili, relativamente al grado di difficoltà, sono ben 10 e tutte molto, molto complesse; chiaramente non siamo diventati Warpwarrior per "scaldare" soltanto il seggiolino del nostro Skifox, non vi pare?!

L'aspetto grafico del programma è simpatico, ma purtroppo non ci dice proprio nulla di nuovo su questo tipo di videogame. Le animazioni sono scarse, sempliciotte e troppo veloci (a scatti, per intenderci). Molta fantasia dei designer ECA ha permesso comunque di creare tantissimi vascelli alieni da identificare e memorizzare al fine di non colpire per sbaglio qualche alleato.

Passabili gli effetti speciali che cercano di dare il meglio liberandosi dalle scomode costrizioni del chip sonoro dell'ST.





CONCLUSIONI

Le analogie di Skyfox II con il passato Star Raider Atari sono davvero molte. In definitva sembra di giocare una nuova e migliorata (di poco) versione di questo vecchio best seller che addiritturà inaugurò il filone degli shoot'em up spaziali sulla console Atari 2600. Se vi piace scorrazzare per lo spazio, alla ricerca di nemici da distruggere a colpi di laser, Skyfox II fa davvero per voi. Questo gioco sembra una nuova release, più completa e sofisticata, del I episodio.

Dopo un po' stanca, ma grazie all'azione abbastanza varia e velocissima sarà facile rimanere incollati alllo schermo per qualche ora. Peccato per la grafico che risulta rozza e obsoleta.

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7

SLEEPING GODS LIE

EMPIRE

ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 49.000
IMPORTATORE: LEADER

Sleeping Gods Lie è un nuovissimo e rivoluzionario programma di intrattenimento prodotto dalla poco conosciuta Empire anglosassone.

Il gioco, che sta a metà fra un RPG e una vera adventure, è stato sviluppato nel corso di ben 13 mesi per offrire a tutti gli amanti del genere un vero e proprio gioiello di giocabilità e interesse.

Il mondo di S.G.L. è totalmente tridimensionale e si muove in tempo reale proprio come accadeva nel celebrato Dungeon Master.

Nei panni del solito avventuriero di turno lo scopo del gioco consiste nel liberare il mondo di Tessera (qualche attinenza con i trasporti pubblici?!) dall'oppressione crescente del mago cattivo Archmage. Questi ha imprigionato, con un terribile incantesimo, tutti gli dei protettori del mondo di Tessera.

Le divinità sono quindi in grave pericolo e solo noi potremo liberale dalle catacombe "ghiacciate" del mago.

Ovviamente dovremo attraversare tutta Tessera per raggiungere questo luogo stregato e, durante il cammino, sarà inevitabile scendere in combattimento con la solita accozzaglia di mostri al servizio di Archmage.

A complicare le cose interverranno anche alcune bande di pirati, costituitesi in seguito al regime di terrore ed anarchia, mostri dei sette mari e moltissimi altri "simpaticoni" di questo tipo.

64 sono i landscape da attraversare prima di giungere alle catacombe.

Moltissime armi andranno perciò recuperate durante il tragitto per poter uscire vittoriosi dai combattimenti con i vari nemici.

L'azione viene gestita attraverso un limitatissimo numero di icone ed una multi-finestra di dialogo molto simile a quella dei recenti Journey e Shogun della Infocom.

Si impiega quindi il joystick, il mouse o la tastiera per gestire i comandi su schermo e, chiaramente, solo il primo per le sequenze di combattimento.

Moltissime sono le armi a nostra disposizione; si va dai dardi avvelenati alle palle di fuoco, dalle scariche di energia ad una vasta serie di incantesimi e via dicendo, in un arsenale che potrebbe fare invidia a Schwarzenegger!

Oltre alle armi si possono chiaramente raccogliere numerosi oggetti fatati e non, indispensabili per procedere nella missione. Numerosi sono i quesiti e gli enigmi che ci vengono sottoposti la cui risoluzione è proprio legata al tipo di manufatti in nostro possesso.

Gli indicatori di gioco rappresentati da quattro fiori magici ci informano sulla nostra forza fisica (stamina), sul tempo trascorso, sulle doti magiche sviluppate e sull'energia di combattimento.

Inoltre appare sullo schermo il nostro alter ego in pixel che realizza visivamente l'insieme delle suddette caratteristiche (ricordate i volti dei "Defenders of the crown" Cinemaware?!).

Per incrementare e mantenere ad alti livelli le nostre capacità si potrà anche richiedere l'aiuto di alcuni stregoni che, trattati nel giusto modo, ci regaleranno punti forza e oggetti magici di incredibile valore.

Ciò che risulta veramente innovativo in questo game è l'insolita ambientazione grafica che oltre ad offrirci una completa visione tridimensionale solida muove in tempo reale ogni singolo sprite sullo schermo.

Ciò significa che attraverso gli "occhi" del computer potremo veramente vivere in prima persona questa ennesima epopea fantasy attraverso un incredibile grado di interattività.

Gli avversari si muovono verso di noi, ci attaccano, schivano i nostri colpi, spariscono in altre stanze e altrettanto possiamo fare noi proprio come se ci trovassimo al di là dello schermo monitor.

Il tutto sfocia in una piacevolissima miscela di azione, che fa l'occhiolino a tutti gli arcade di successo, e di avventura ed esplorazione in grado di surclassare, anche se di





Versione per Ibm Pc con scheda EGA

poco, l'incredibile successo di Dungeon Master. Sleeping Gods Lie gira infatti solo ed esclusivamente sui sedici Bit, sfruttando oltre cinque megabyte di dati grafici.

Stupenda è la semplicissima gestione del programma che, in ogni caso, non prevede nessun tipo di input extra da tastiera.

Anche gli effetti sonori sono davvero entusiasmanti a partire dal clangore delle spade fino agli "special effect" degli incantesimi.

VERSIONE ATARI ST

Tre dischi da tre pollici e mezzo contengono l'incredibilmente vasto microcosmo di Sleeping Gods Lie.

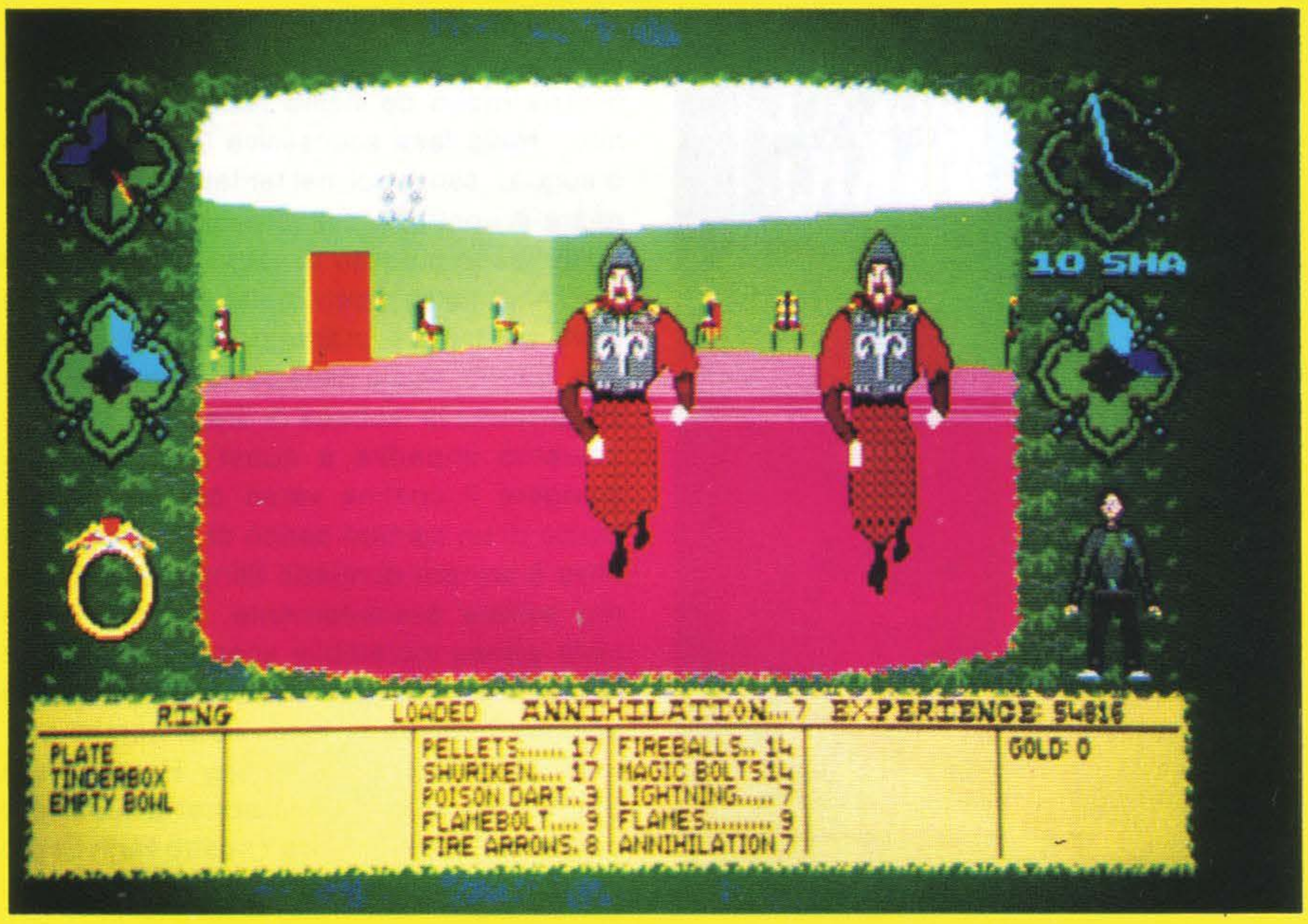
Le animazioni sono buone, anche se non velocissime, e gli effetti sonori sfruttano al massimo i "poveri" chip ST. Il disc swapping è stato fortunatamente ridotto al minimo per evitare di annoiare il giocatore.

VERSIONE AMIGA

Su Amiga abbiamo soltanto due dischi programma ed una rappresentazione grafica un tantino più fluida e reale di quella ST.

Un po' come succedeva in Running Man Grandslam la versione sul sedici Bit Commodore riesce meglio a realizzare lo stupefacente impatto visivo del gioco e ad aumentare così il divertimento.

Sleeping Gods Lie è destinato a diventare un vero best seller imperdibile per ogni utente Amiga.





Versione per Atari St

Atari St

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

8,2

CONCLUSIONI

C'è un po' di tutto, azione, combattimenti, esplorazione e tanto mistero per la gioia di tutti gli amanti di questo genere di software. Ad un costo particolarmente accettabile e con manualistica in italiano, ecco un appuntamento da non mancare assolutamente!

Amiga

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

8,6

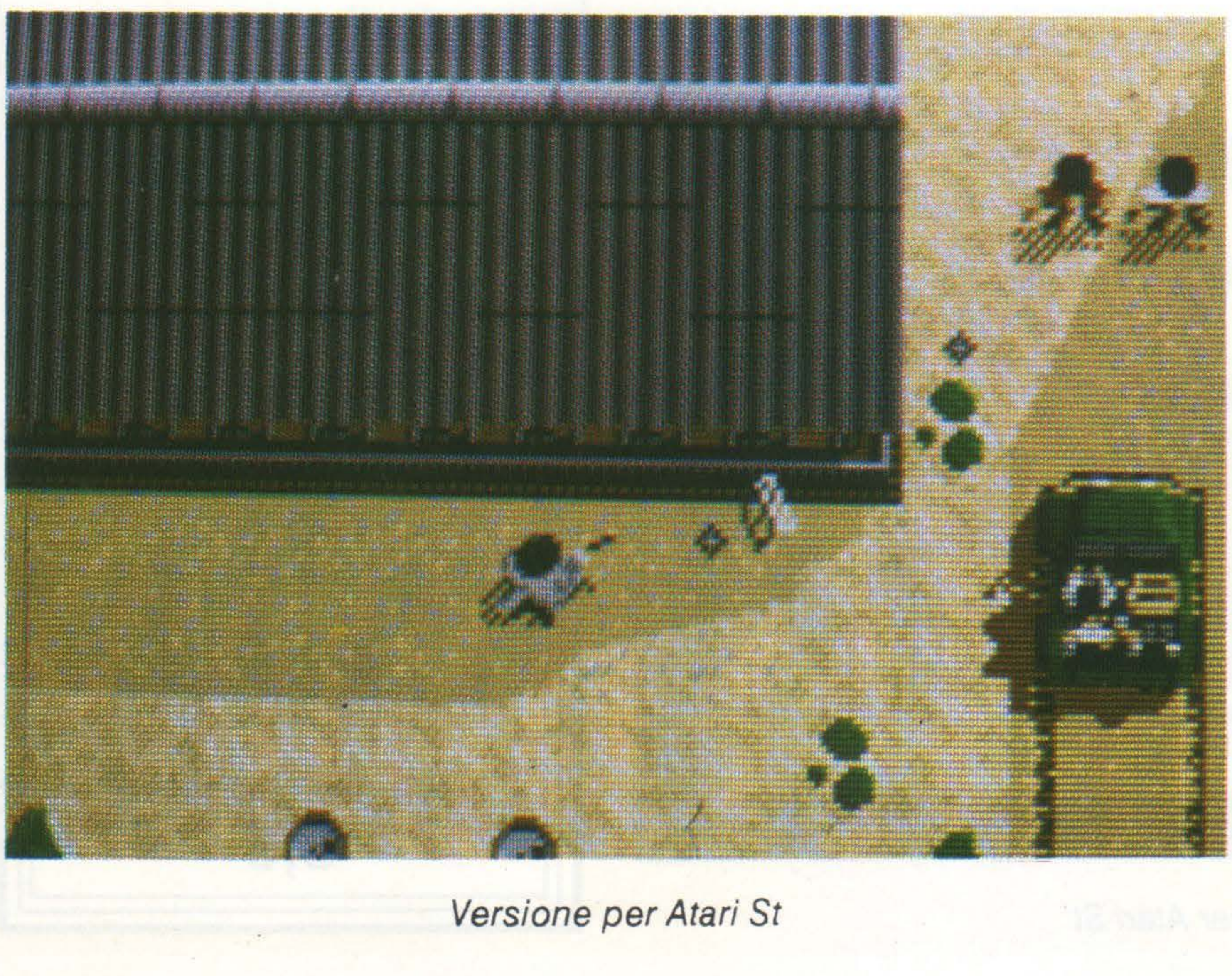
LICENCE TO KILL

DOMARK

CBM64/128 - SPECTRUM - AMSTRAD - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST - AMIGA
PREZZO: LIT.29.000
IMPORTATORE: LEADER

Eccoci arrivati al sedicesimo appuntamento con il più famoso agente segreto del mondo e con il quarto videogame ispirato a questa longeva saga cinematografica. Bond is back, come direbbe l'M15 britanico, ed i nostri joystick sono pronti a riceverlo. Bond/Dalton questa volta cerca vendetta in quanto un pericoloso contrabbandiere e produttore di droga gli ha appena ucciso il caro amico Felix Leiter della CIA. Dopo la doverosa lacrimuccia, da parte di tutti gli aficionados di 007, viene il momento di buttarsi a capofitto in questa nuova, pericolosissima missione di morte. Il gioco è diviso in tre parti, come già accadeva nei passati Bond della Domark. Queste però sono suddivise in alcuni sotto giochi che praticamente realizzano tutte le fasi salienti del film. Si parte quindi a bordo di un elicottero in una velocissimo inseguimento del cattivo di turno, si chiama Sanchez, che sta scappando verso un rifugio segreto. Abbiamo quindi una specie di Thunder Blade misto a Flying Shark con scrolling verticale velocissimo e la costante minaccia di alcuni edifici contro i quali ci si schianta in un secondo, nonchè le solite cannoniere terraaria! Attenzione all'altitudine: più veloci si vola, più si è vicini al suolo e ai tetti delle costruzioni. La seconda scena della prima parte vede Bond impegnato ad eludere le imboscate del nemico nel tentativo di ritornare all'elicottero. Un semplice spara e fuggi molto "platform". Nuovamente al comando del velivolo Bond dovrà calarsi sulla fusoliera dell'aereo di Sanchez, raggiungerne la coda e agganciarla ad una fune di traino di un rimorchio. Questa è forse la fase più difficle del gioco perchè richiede molta prontezza di riflessi e particolare abilità con il joystick. Si arriva quindi alla seconda parte di Licence To Kill dove Bond si butta in un altro inseguimento. Questa sarà lui ad essere braccato da alcuni sommozzatori mentre, armato di un solo coltello, dovrà distruggere alcuni contenitori di droga e attendere l'arrivo di un idrovolante di salvataggio. Il tutto ci ricorda molto da vicino Navy Moves Dinamic. Nella fase successiva 007 farà lo sci d'acqua...senza sci, nel tentativo di riguadagnare il controllo dell'idrovolante; gli inseguitori sono a bordo di velocissimi catamarani. Altro sotto gioco molto difficile questo dove contano soprattutto i riflessi. Ultimo giro, ultimo regalo nella parte finale del gioco. Distrutta la fabbrica di droga di Sanchez dovremo impedire a quest'ultimo di raggiungere il confine verso cui è diretto a bordo di un camion carico di cocaina. Sanchez è armato di missili Stinger che dovremo evitare assolutamente, proprio come nella stessa incredibile scena del film. Per bloccare il convoglio ci saranno inoltre da sbattere fuoristrada altri veicoli nemici proprio come accadeva in Spy Hunter della SEGA. Terminata la missione ci rimarrà il compito di incrementare il nostro High Score ripercorrendo, passo passo tutti i sottogiochi citati. Non v'è dunqeu alcun dubbio che Licence To Kill sia un ottima "raccolta" di mini giochi in grado di soddisfare ed entusiasmare anche il gamer più esigenti. Nella migliore tradizione Domark abbiamo quindi ottima giocabilità e tanta bella grafica che sopperiscono, in un certo modo, ad una mancanza di continuità ed omogeneità del programma. E' comunque molto, molto difficile vedere la sospirata fine di Licence To Kill avvalendosi soltanto della propria abilità con il joystick e dei propri riflessi. A mio parere senza un trainer o una classica parola "Cheat" pochi riusciranno in questa impresa. Le quettro vite a disposizione non sono infattio sufficienti per godersi appieno il gioco. Il tutto non giova alla giocabilità complessiva del prodotto che blocca irrimediabilmente al primo sotto gioco la maggior parte di noi. Proprio come succedeva in Rambo 3 e Navy Moves, questo nuovo Bond Domark si dimostra un po' cattivello e terribilmente difficile da giocare.





Versione per Atari St

VERSIONE ATARI
L'aspetto grafico del gioco si rivela molto

curato e definito proprio nella migliore tradizione degli shoot'em up per ST. manca tuttavia una certa tridimensionalità negli scrolling e, come al solito, le classiche sequenze animate e digitalizzate che vanta solo la versione Amiga.

Nel complesso si tratta di un buon prodotto consigliabile a tutti i veri smanettoni.

VERSIONE AMIGA

Gaudio e tripudio per le schermate di presentazione (sembra di essere al cinema), ma il gioco è sostanzialmente identico alla versione ST.

Ottima comunque la rappresentazione tridimensionale dei fondali e gli effetti sonori, particolarmente carenti sul 16 Bit rivale.

CONCLUSIONI

Il nuovo James Bond prodotto dalla Domark si muove in un microcosmo di 6 sottogiochi particolarmente difficili e frustranti da gestire ed apprezzare.

Non manca l'azione ed il divertimento, ma il livello di impegno ed abilità richiesto per portare a termine l'intera missione può scoraggiare molti videogamer. Chi non si fregia della "palma d'oro" di smanettone di prim'ordine può tranquillamente scordarsi di questo gioco.

Se ci fossero quattro vite per ogni sottogioco forse le cose sarebbe un tantino più semplici e godibili.

Atari St

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

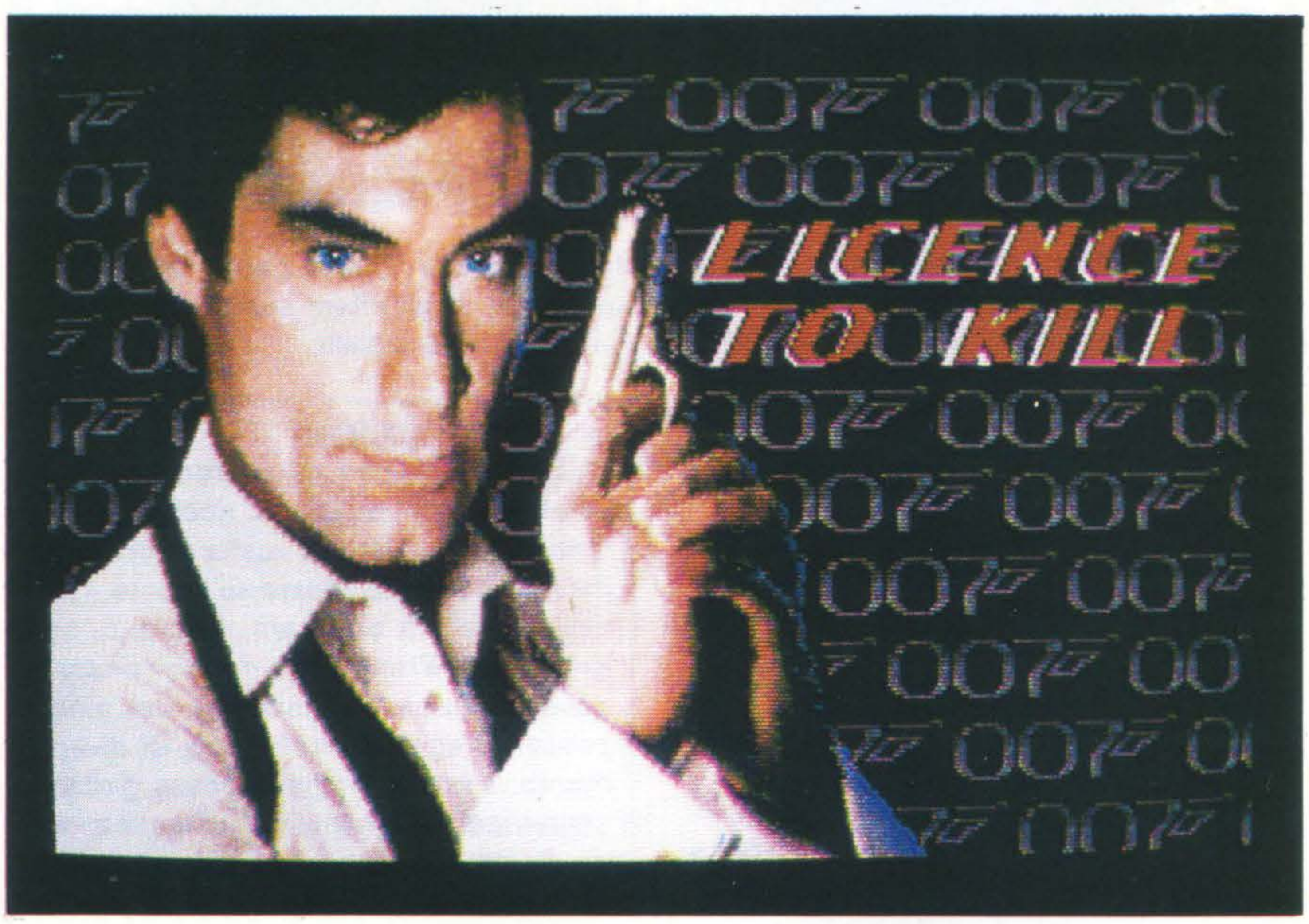
Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

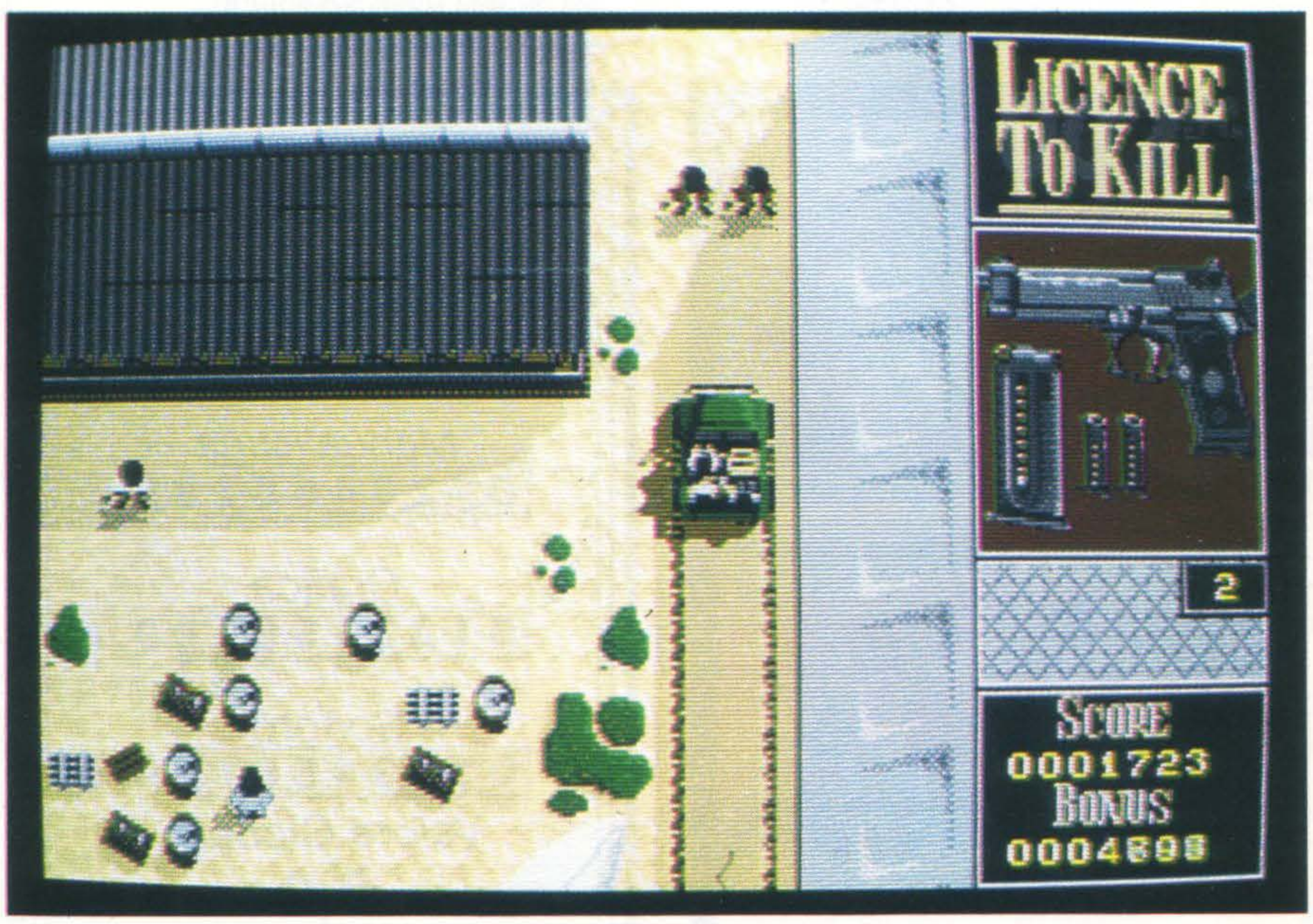
Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,2





Versione Amiga

Amiga

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

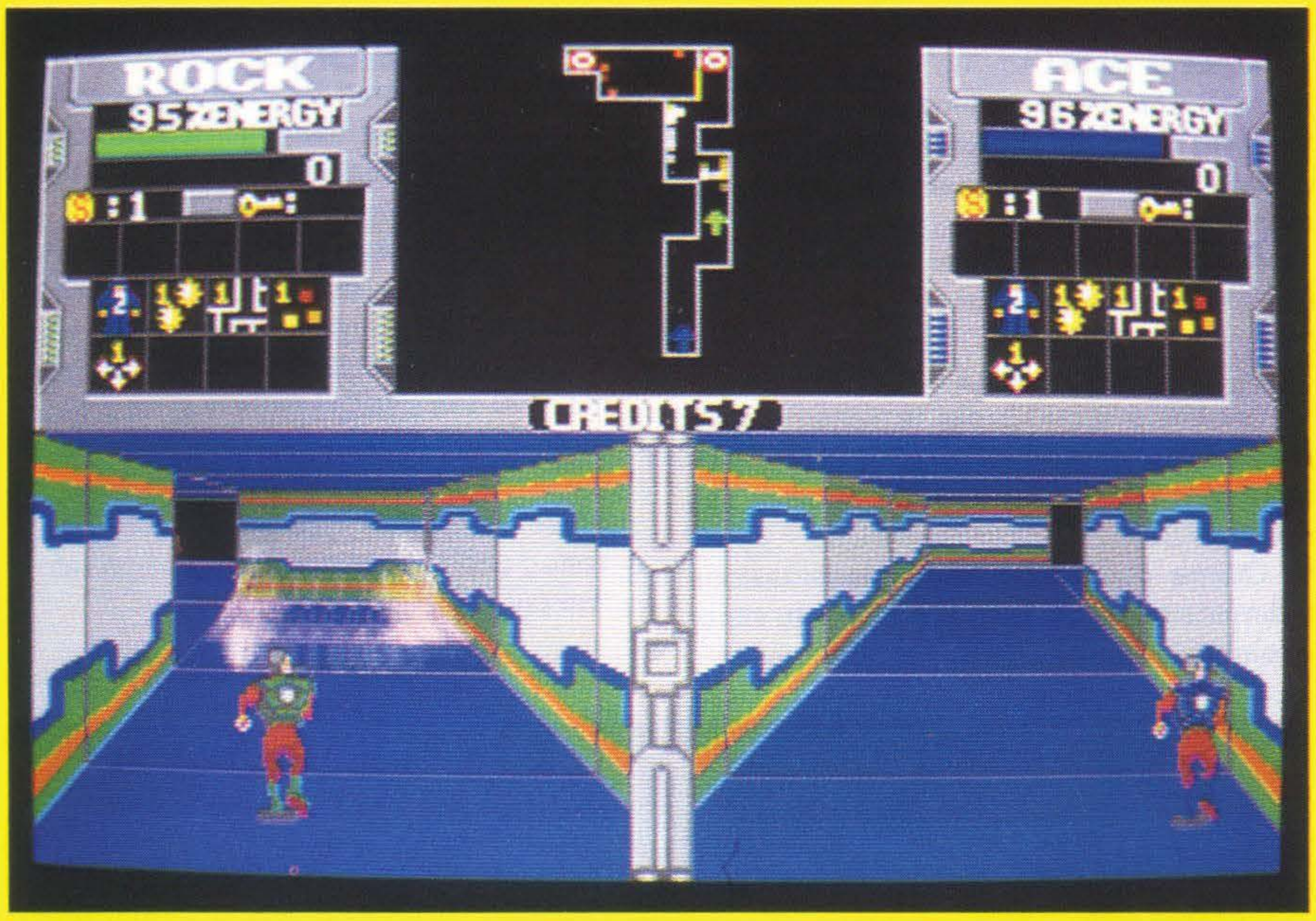
Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,6

XYBOTS

DOMARK

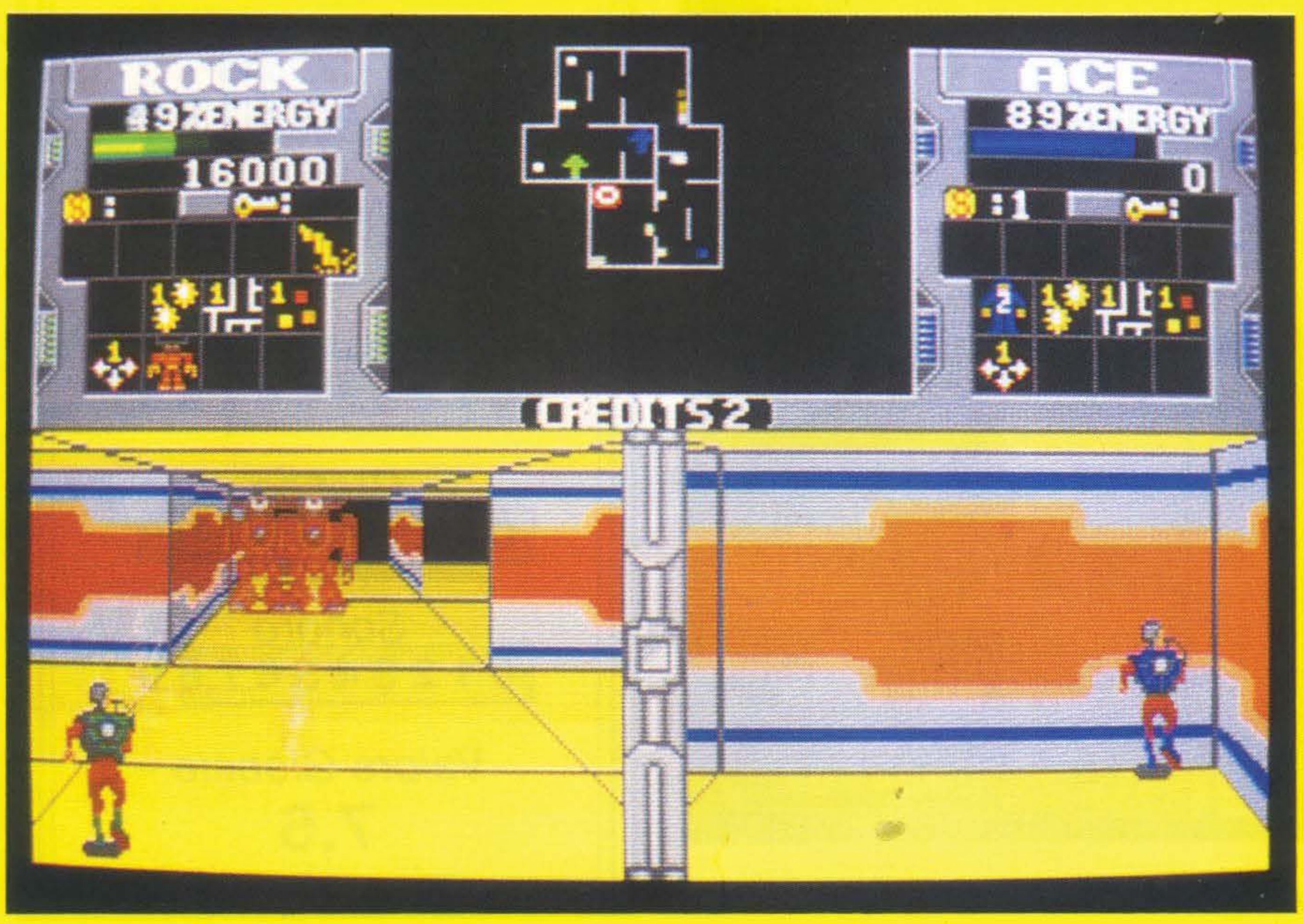
ATARI ST - AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT.25.000
IMPORTATORE: LEADER



Contemporaneamente all'uscita del nuovo Bond "in pixel" la Domark ci offre un'altro interessante videogame nato in casa "arcade" Tengen (c'entra l'Atari!) e convertito per i sedici Bit. Si tratta di Xybots, un veloce gioco di esplorazione che a grandi linee potrebbe essere considerato come la versione arcade di Dungeon Master. Si gioca da soli o in due, in questo caso lo schermo sarà diviso nelle solite due porzioni. Il Maggiore Rock Hardy ed il Capitano Ace Gunn si trovano ad esplorare una metropoli sotterranea alla ricerca di tesori e oggetti preziosi, livello dopo livello, verso il classico imbattibile high score. Si tratta dunque di un arcade fine a sè stesso in cui la trama conta ben poco. L'enorme città sotterranea è composta da una miriade di livelli realizzati a guisa di labirinti con una stupenda animazione tridimensionale. Vi sono porte chiuse, piattaforme di teletrasporto ed ascensori, nella migliore tradizione dei dedali computerizzati. Il gioco è popolato da una moltitudine di robot nemici che ne pattugliano incessantemente ogni angolo. Per guadagnare l'accesso al livello successivo dovremo perciò affrontarli in combattimento. Durante il percorso di trovano le classiche riserve di energia, le chiavi che aprono le porte chiuse, molti tipi di armi ed alcune monete, indispensabili per l'acquisto di mappe dei labirinti. Si dall'inizio del game si possiede una pistola laser ed uno "zapper" in grado di stordire i droidi più resistenti. Al termine di ogni serie di livelli si combatterà faccia a faccia contro il capo dei robot (che nel gioco vengono denominati Xybots) per guadagnare l'accesso alla serie successiva. In caso di sconfitta si dovrà ripercorrere lo stesso livello appena terminato. La maggior difficoltà di questo spara e fuggi animato in 3D è la velocità dei movimenti; risulta infatti particolarmente difficile mantenere il senso dell'orientamento ed eventualmente mappare i progressi compiuti proprio a causa delle rapidissime e sfuggenti animazioni. Gli stessi sprite sembrano quasi dotati di vita propria e rendono il tutto ancor più difficile da seguire e memorizzare. Si tratta quindi di un interessantissimo e divertente gioco d'azione degno di diventare un best seller, amato ed "odiato" dai veri smanettoni. A dispetto di chi reputava impossibile questa conversione la Domark è riuscita a portare sugli schermi dei nostri sedici Bit un ottimo gioco, dannatamente divertente e quantomai fedele all'originale arcade. Ottima perciò la grafica, le animazioni e gli effetti sonori che fanno di Xybots un vero gioiello.

CONCLUSIONI

Se vi piacciono gli arcade ben convertiti e i giochi di azione, ricchi di divertimento indiavolato, la vostra scelta deve necessariamente cadere su Xybots. Tantissimi livelli di esplorare, miriadi di oggetti, armi e nemici, e molto "phatos" dovuto all'altissima tensione del gioco possono regalarvi ore ed ore di divertimento. Il fatto poi che si possa giocare contemporaneamente con un amico rende ancora più appetibile questo ottimo prodotto della Domark. Piacerà anche agli amanti delle adventure!



Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

8,2

TECH

GAINSTAR LTD

AMIGA
PREZZO LIT.39.000
IMPORTATORE: LEADER



Ricordarsi un game per un altro computer nato principalmente dopo l'uscita di un film futuristico della Walt Disney non è cosa semplice, soprattutto se l'uscita del game agli antipodi risale perlomeno a quattro o cinque anni fa.

Stiamo parlando di Tron, se qualcuno ha ancora in mente il film ricorderà senz'altro la scena nella quale il game designer nelle vesti del programma, si trova ha cimentarsi, per sopravvivere, in un videogame. Per intenderci quello che, alla guida di una megamoto, deve sconfiggere il proprio nemico costringendolo in un circolo vizioso.

Questa trasfigurazione viene ora riproposta sotto altre vesti in questo Tech della Gainstar. Siamo nell'anno 2525 il regno della Techmania è tiranneggiato dal cattivo di turno, un certo Lord Caraz, che vuole detronizzare il re buono. Noi facciamo parte della guardia del re è dobbiamo obbligatoriamente distruggere in una sfida all'ultimo sangue i motociclisti capeggiati dal suddetto Lord. Se non riusciremo a sconfiggere il nemico, tutto il regno di Techmania cadrà in mano al malvagi Lord Caraz e l'era nera ritornerà così sul paese (tutto questo fino a quando non ci verrà voglia di premere nuovamente il tasto di fire!!!). Possono giocare contemporaneamente un massimo di due giocatori, ambedue guidati da joystick. Non vi è molto da aggiungere al prologo che le istruzioni danno per iniziare il game. Tutto ciò che occorre è una buona dose di riflessi un preciso joystick e un occhio che permanentemente tiene sotto controllo la visione dall'alto dello scenario di gioco, posto in basso a destra del monitor. Il primo livello non è molto difficoltoso, dopo una o due partite risulterà abbastanza semplice capire come superare il computer o l'eventuale giocatore che vi si oppone.

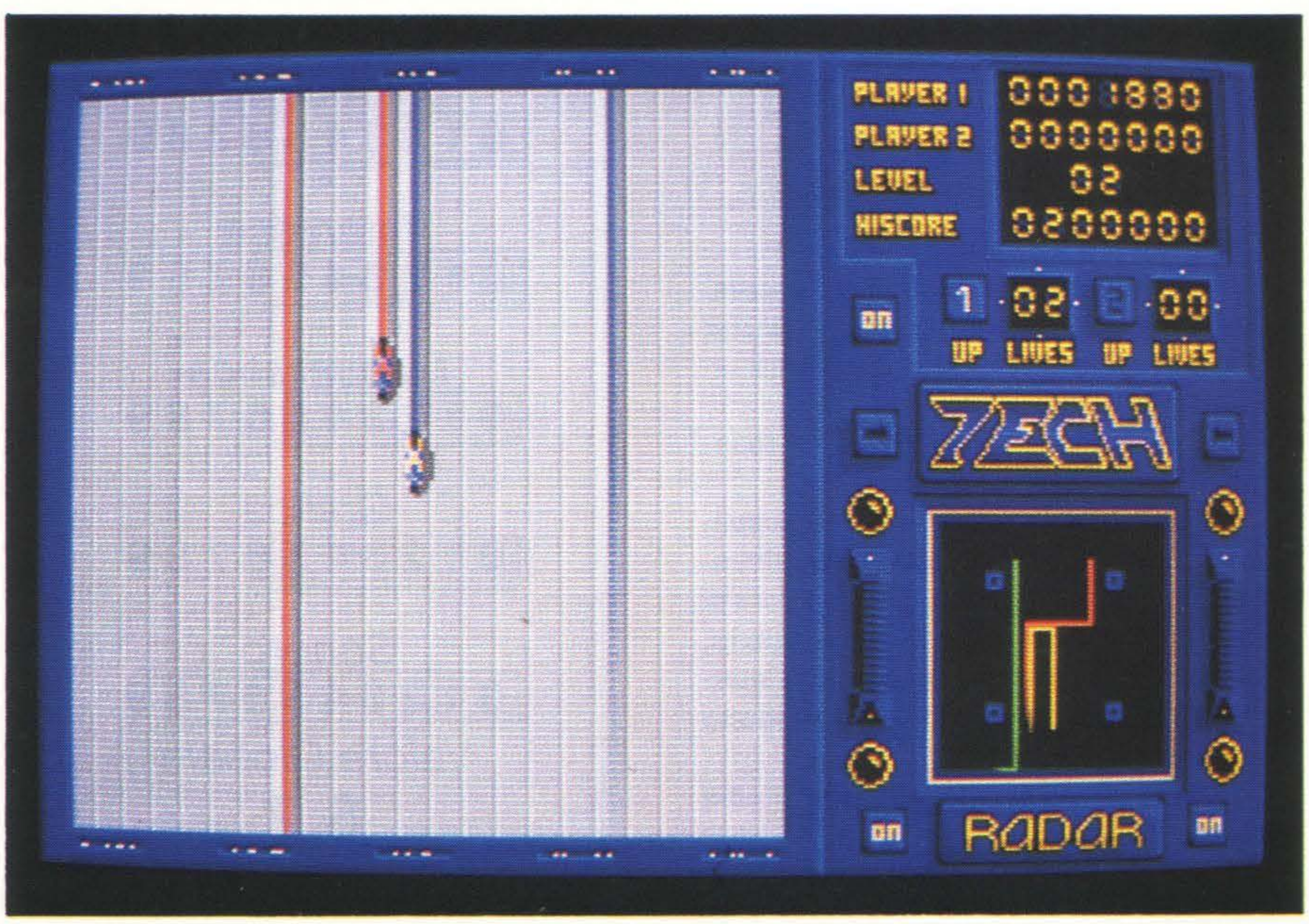
Con il susseguirsi dei livelli però subentrano, com'è ovvio, nuove difficoltà che variano: dall'inserimento di nuovi giocatori guidati dal computer e da una maggior disposizione di torrette e barricate che al semplice contatto decretano la fine delle ostilità o la perdita di una delle vite messe a disposizione.

Lo spostamento della moto avviene solo nelle quattro classiche direzioni perchè così come avveniva nel film Tron esistevano solo Nord, Sud, Est e Ovest.

Il tasto di fire non serve a nulla consente solo di iniziare il game. Lo scenario è abbastanza ben fatto anche se non occorreva inserire molto per creare un gioco di questo tipo. La grafica globalmente è ben struttura e soprattutto si nota una certa scelta nei colori che risulta nel complesso l'effetto di più spicco.

L'animazione è incredibilmente veloce e rende piacevole e allo stesso tempo buona anche la giocabilità.

CONCLUSIONI
Non è l'emblema dell'innovazione in assoluto, se i ricordi non ci ingannano, questo rifacimento di Tron non era stato mai creato da nessuno e la Gainstar in questo caso ha fatto un buon lavoro. Grafica semplice e ben strutturata, azione ed animazione rendono Tech un game appetibile soprattutto a chi piace il genere tutto azione e riflessi.



Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

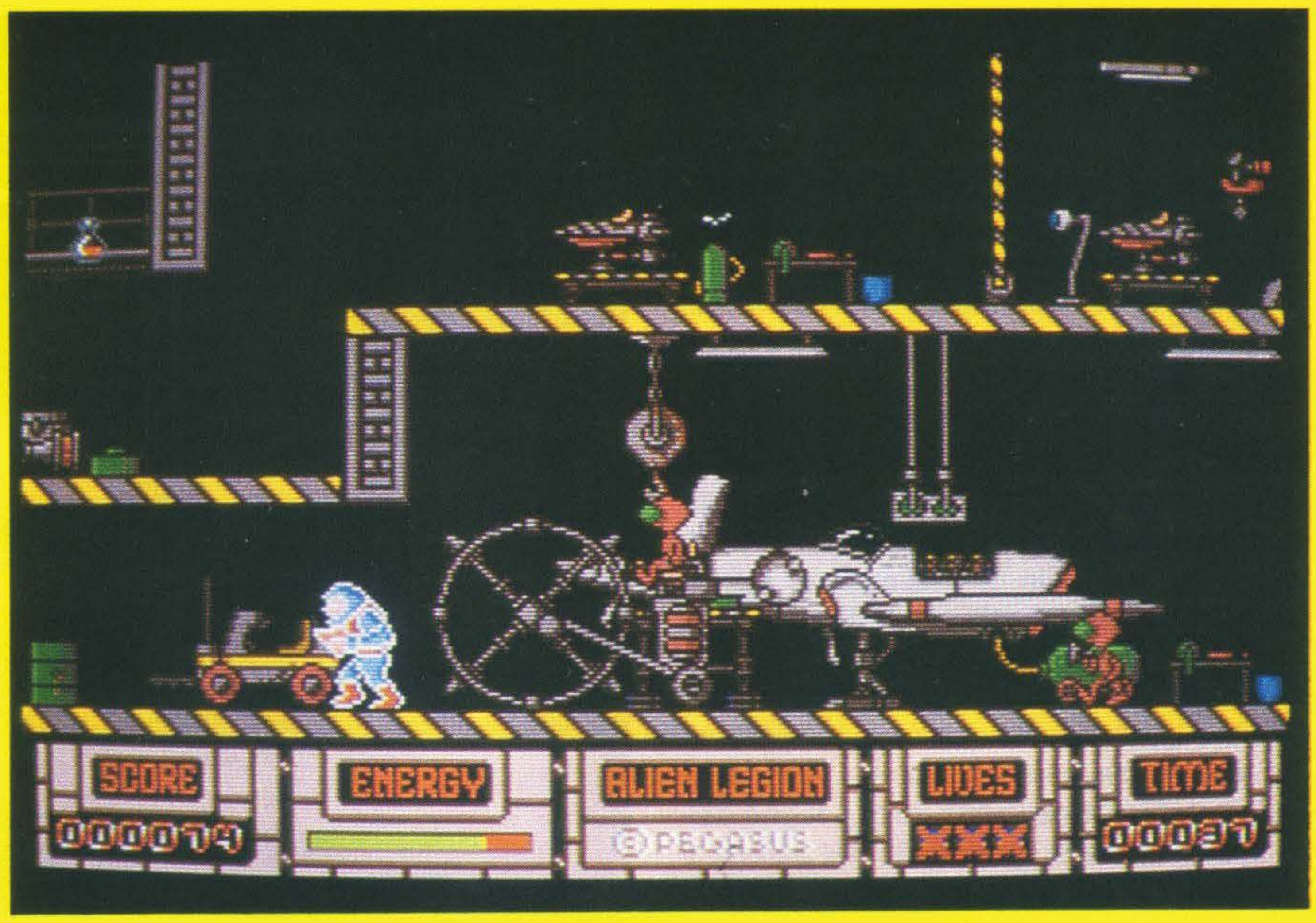
Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,4

ALIEN LEGION

GAINSTAR LTD

AMIGA
PREZZO LIT.39.000
IMPORTATORE: LEADER



La Gainstar Ltd non è una software house molto conosciuta perlomeno nel territorio italiano e così come è accaduto precedentemente con altre case di software, i primi prodotti risultano sempre essere un po' più scadenti rispetto alla massa di produzioni attualmente in commercio.

Questo Alien Legion infatti sembra proprio fatto in supereconomia e soprattutto concepito più per la massa di utenti medi che prediligono l'arcade tutto azione (il cosiddetto shoot em up!!).

In Alien Legion tutto inizia quando le forze malvagie di Marania decidono di attaccare la terra. I terrestri non preparati all'arrembaggio di questi invasori hanno dovuto arrendersi all'incursione. Tutte le forze militari terrestri sono state prese e imprigionate. Ci si pone quindi la domanda chi salverà la terra???

Putacaso, qualcuno si è salvato e l'eroe della situazione è un certo capitan Cosmose (le istruzioni fanno risalire le epiche vicende di questo fantomatico capitano ad un altro gioco "Tech" recensito anch'esso in questo numero!).

Unico amico del nostro solitario capitano (scusate la metanfora!! l'errore è voluto!!) è il fedele cannone laser.

La trama chiude con la classica domanda: riuscirà il nostro eroe a salvare la terra dall'invasore??

L'abilità e la riuscita della missione è nelle nostre mani,

armiamoci di un potente joystick e occhio all'energia!!

Trama a parte, il gioco è un classicissimo platform, bisogna continuare a sparare, sparare e poi sparare raccogliendo dalle spoglie dei miseri e meschini invasori ogni forma di energia e di armi atte al conseguimento della missione. Attenzione però, tutti questi alambicchi e oggetti che appariranno sono acquisibili solo se toccati.

Eccoci dunque a parlare della prova effettuata sul gioco; lo scenario è praticamente inesistente: esiste sullo schermo solo il minimo indispensabile, quali le piattaforme e qualche oggetto sparso qua e là per riempire gli spazi. Le animazioni sia del capitano che dei nostri nemici sono leggermente lente, ma fanno parte della strategia di gioco, in quanto, se fossero più veloci sarebbe molto più difficile proseguire la missione.

I controlli dell'omino possono avvenire o tramite joystick oppure tramite tastiera.

Il laser non è potentissimo è la limitatezza del gioco consiste nell'avere tre vite, ognuna di queste arriva al termine solo finita l'energia.

Quest'ultima è possibile ricaricarla mediante l'uccisione dei nostri nemici, infatti ogniqualvolta uno di questi viene ucciso appare un specie di alambicco che a seconda della colorazione potrà toglierci (rossa) o aumentare (verde) la nostra energia. Evidente anche il fatto che ogni volta che saremo colpiti, ci verrà tolta dell'energia.

La grafica dello scenario come prima detto non è il massimo, mentre invece la grafica e l'animazione degli "omini" è molto particolareggiata e ben fatta anche se non ad un altissimo livello.

La giocabilità è sufficiente per potersi divertire.

Il sonoro è effetivamente il punto più positivo del game, infatti mentre viene redatto quest'articolo, in sottofondo, udiamo la colonna sonora di Alien Legion e contrariamente alla maggior parte dei giochi risulta udibile e non rompitimpani.

Per quanto riguarda gli effetti dello sparo e del game in esecuzione non esiste nulla di nuovo (in definitiva le solite pernacchiette!).



CONCLUSIONI

Alien legion per essere uno dei primi prodotti conosciuto di questa Gainstar non è proprio quello che si chiama un bellissimo gioco.

E' penalizzante soprattutto la mancanza di scenario adeguato.

La lentezza del movimento degli sprite è accettabile, le istruzioni sono striminzite e in inglese; in compenso qualora si trovasse del materiale che non funziona, una speciale garanzia contenuta all'interno consente di poter cambiare il prodotto con uno efficiente.

Niente di nuovo rispetto alla media dei programmi

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
6,2

RIVENDITORI SOFT CENTER

ABRUZZI
PESCARA - **COSMOS 3000** Via Mazzini 38

CALABRIA
REGGIO CALABRIA - **COGLIANDRO ANNA** P.zza Castello

CAMPANIA
CASERTA - **ENTRY POINT** Via Colombo 31
NAPOLI - **ODORINO S.R.L.** P.zza Lala 21
SALERNO - **COMPUTER MARKET** C.so Vitt. Emanuele 23

EMILIA ROMAGNA
BOLOGNA - **CARTOLERIA STERLINO** Via Murri 75/A
BOLOGNA - **MORINI & FEDERICI** Via Marconi 28/C
BONDENO (FE) - **BYTE CENTER** Via Turati 18/A
CARPI (MO) - **COMPUTER HOUSE** Via S.Francesco 15
FORLI' - **COMPUTER VIDEO CENTER** Via Campo di Marte 122
MODENA - **ORSA MAGGIORE** Centro Commerciale I. Portali
MODENA - **ORSA MAGGIORE** P.zza Matteotti 20
PARMA - **A.T.E.** Borgo Parente 14 A/B
PARMA - **ZETA INFORMATICA** Via E. Lepido 6
PIACENZA - **C.A.R.E.M.** P.zza Cittadella 40/41
PIACENZA - **COMPUTER LINE** Via Carducci 4
REGGIO EMILIA - **COMPUTER LINE** Via S.Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - **POOL SHOP** Via Emilia S.Stefano 9/C
RIMINI (FO) - **EMPORIO BRIGLIADORI** Via Gambalunga 52
SAN LAZZARO (BO) - **ARCHIMEDE SISTEMI** Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - **MICROINFORMATICA** P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI
TRIESTE - **COMPUTER SHOP** Via P. Reti 6
UDINE - **MOFERT** V.le Unità 41

LAZIO
LATINA - **KEY BIT ELETTRONICA** Via Cialdini 8/10
ROMA - **ARICO' GIOVANNI** Via Magna Grecia 71
ROMA - **ATLAS** Via Tuscolana 224
ROMA - **CHOPIN** Via Chopin 27
ROMA - **DISCOLAND** Via Baldo degli Ubaldi 45
ROMA - **DISCOTECA FRATTINA** Via Frattina 50
ROMA - **ELETTRONICA KAPPA** V.le Delle Provincie 19
ROMA - **L'ARCOBALENO** Via Cassia 6/C (Ponte Milvio)
ROMA - **METRO IMPORT** Via Donatello 45
ROMA - **MUSICOPOLI** P.zzale Ionio 17
ROMA - **COMPUTER SHOP di Riti F.** - Via Delle Palme 56/AB
ROMA - **S.I.S.CO.M.** Primo Sottopassaggio Stazione Termini
ROMA - **COMPUTER SHOP di Verrubbi Maria Pia** Via Casal de Pasti 113
VITERBO - **CARTOLERIA BUFFETTI** Via Marconi 65

LIGURIA
GENOVA - **A.B.M.** P.zza De Ferrari 2
GENOVA - **PLAY TIME** Via Gramsci 3/5/7R
RAPALLO (GE) - **F.LLI PAGLIALUNGA** Via Mazzini 4 /E/19
SESTRI PONENTE (GE) - **CEIN** Via Merano 3/R

LOMBARDIA
ABBIATEGRASSO (MI) - **PENATI** Via Ticino 1
BERGAMO - **SANDIT** Via S.F.D'Assisi 5
BERGAMO - **TINTORI ENRICO** Via Broseta 1
BERGAMO - **VIDEO IMMAGINE** Via Carducci(Int. Città Mercato)
BRESCIA - **VIGASIO MARIO** C.so Zanardelli 3
BUSTO A. (VA) - **BUSTO BIT** Via Gavinana 17
BUSTO A. (VA) - **MASTER PIX** Via S. Michele
CAVARIA (VA) - **RADIO TV CURIONI** Via Ronchetti 67
CERNUSCO SUL N. (MI) - **SHOW ROOM** Via P. Giuliani 34
CINISELLO BALSAMO (MI) - **GBC ITALIANA** Viale Matteotti 66
COMO - **IL COMPUTER** Via Indipendenza 88
COMO - **MANTOVANI TRONIC'S** Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - **PENATI** Via Simone Da Corbetta 49
CREMA (CR) - **GBC EL.COM** Via Libero Comune 15
CREMONA - **REPORTER** Corso Garibaldi 25
CUSANO MI. (MI) - **GAMMA OFFICE SYSTEM** Via Verdi 19
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - **INFOCAM** V. Provinciale 3
LECCO (CO) - **LECCO LIBRI** Via Cairoli 48
MANTOVA - **32 BIT** Via C. Battisti 14
MELEGNANO (MI) - **L'AMICO DEL COMPUTER** V. Castellini 27
MILANO - **B.C.S.** Via Montegani 11
MILANO - **E.D.S. S.R.L.** C.so Porta Ticinese 4
MILANO - **GBC ITALIANA** Via Petrella 6
MILANO - **GBC ITALIANA** Via Cantoni 7
MILANO - **MARCUCCI** Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - **PERGIOCO** Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - **SUPERGAMES** Via Vitruvio 38
MONZA (MI) - **BIT 84** Via Italia 4
PAVIA - **SENNA COMPUTER SHOP** Via Calchi 5
RHO (MI) - **ESSEGIEMME SISTEMI** Via De Amicis 24
SEREGNO (MI) -**TECNOCENTRO** Via Baracca 2
VARESE - **COMPUTERIA** P.zza del Tribunale
VARESE - **SUPERGAMES** Via Carrobbio 13

PIEMONTE
ALESSANDRIA - **SERVIZI INFORMATICI** C.so Roma 85
ARONA (NO) - **JO COMPUTER** Via Cavour 46
BIELLA (VC) - **SIGEST** Via Bertodano 8
CUNEO - **ROSSI COMPUTERS** Via Nizza 42
NOVI LIGURE (AL) - **FOTO SPORT** Via Girardengo 97
TORINO - **ALEX COMPUTER E GIOCHI** C.so Francia 333/4
TORINO - **AMERICAN'S GAMES** Via Sacchi 26/C
TORINO - **COMPUTING NEWS** Via Marco Polo 40/E
TORINO - **IL COMPUTER** Via Nicola Fabrizi 126
TORINO - **MARCHISIO** Via Pollenzo 6
TORINO - **MICRONTEL** C.so G. Cesare 56/BIS
TORINO - **MATRIX** Via Massena 38/H
TORINO - **PLAY GAME SHOP** Via C.Alberto 39/E
TORINO - **RADIO TV MIRAFIORI** C.so Unione Sovietica 395
TORINO - **RADIO TV MIRAFIORI** Via Carlo Alberto 31
TORTONA (AL) - **S.G.E. ELETTRONICA** Via Bandello 16

PUGLIA
BARI - **ARTEL** Via Fanelli 206/26
BARI - **COMPUTER SERVICE** Via Davanzati 31
BARI - **WILLIAMS COMPUTER CENTER** V.le Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - **MELCHIONI ELETTRON.** Via C.Pisacane 11

SARDEGNA
CAGLIARI - **COMPUTER SHOP** Via Oristano 12
SASSARI - **BAJARDO CARTOLERIA** Viale Italia n. 16

SICILIA
CATANIA - **A ZETA** Via Canfora 140
CATANIA - **C.D.M.P.** Via Amantea 4
CATANIA - **FOTOTTICA RANDAZZO** Largo Dei Vespri 21
MESSINA - **FOTOTTICA RANDAZZO** Via Gibellina 32
MESSINA - **IL TEMPO REALE** Via Del Vespro 71
PALERMO - **HOME COMPUTER** Viale Delle Alpi 50/F
PALERMO - **ITI** Via Simone Corleo 618
PALERMO - **IL NANO VERDE** Via F. Bentinvegna 65
PALERMO - **FOTOTTICA RANDAZZO** Via Ruggero Settimo 55
PALERMO - **FOTOTTICA RANDAZZO** Via G.B. Lulli 18
SIRACUSA - **COMPUTER SOFT CENTER** Via Simeone 15

TOSCANA
AREZZO - **DELTA SYSTEM** Via Piave 13
EMPOLI (FI) - **WAR GAMES** Via R.Sanzio 126/A
FIRENZE - **ATEMA S.A.S.** Via Benedetto Marcello 1A/1B
FIRENZE -**ELETTRONICA CENTOSTELLE** V. Centostelle 5 A/B
FIRENZE - **HELP COMPUTER** Via Degli Artisti 15/A
FIRENZE - **PUNTO SOFT** Via Viani 126/128
FIRENZE - **TELEINFORMATICA TOSCANA** Via Bronzino 36
GROSSETO - **COMPUTER SERVICE** Via Ponchielli 2
LIDO DI CAMAIORE (LU) - **IL COMPUTER** Viale Colombo 216
LIVORNO - **FUTURA 2** Via Cambini 19
LIVORNO - **ETA BETA** Via S.Francesco 30
LUCCA - **CIPOLLA ANTONIO** Via V.Veneto 26
PISA - **TONY HIFI** Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - **OFFICE DATA SERVICE** Galleria Nazionale
S.GIOVANNI VALDARNO (AR) - **I.C.S.** Via Garibaldi 46
SIENA - **BROGI RENATO** P.zza Gramsci 28
SIENA - **VIDEO MOVIE** Via Garibaldi 17

TRENTINO ALTO ADIGE
BOLZANO - **COMPUTER POINT** Via Roma 82
MERANO (BZ) - **KONTSCHIEDER ERICK** Lauben 313
ROVERETO (TN) - **LA DISCOTECA SAVOIA** Via Tortarotti 48

UMBRIA
CITTA' DI CASTELLO (PG) - **CHIMAR** Via dei Cascieri 31/A
PERUGIA - **MIGLIORATI** Via S.Ercolano 10
PERUGIA - **STUDIO SYSTEM** Via R. D'Andreotto 49/55
TERNI - **BUCCI FRANCO** C.so Tacito 76

VENETO
ALTE CECCATO (VI) - **GUERRA COMPUTERS** Viale Ind. Ang. Via Leoncavallo
CITTADELLA (PD) - **F.LLI ZURLO** Via Garibaldi 9
FELTRE (BL)- **GUERRA COMPUTERS FELTRE** V.Mazzini 10/C
LEGNAGO (VR) - **FERRARIN** Via De Massari 10
MESTRE (VE) - **CASA DEL DISCO** Via Ferro 22
MESTRE (VE) - **GUERRA EGIDIO** Via Bissuola 20/A
MONSELICE (PD) - **GIANFRANCO MARCATO** Via Florigana 32
ODERZO (TV) - **GERI MASSIMO** Via Verdi 46/D
PADOVA - **COMPUTER POINT** Via Roma 63
PADOVA - **GIANFRANCO MARCATO** Via Madonna della Salute
PADOVA - **SARTO COMPUTERS** Via Armistizio 19
PIEVE DI SACCO (PD) - **VITALIANI ALESSANDRO E FRISON** Via Roma 46
S. DONA' DI PIAVE (VE) - **REBEL** Via F.Crispi 10
S. DONA' DI PIAVE (VE) - **GUERRA EGIDIO** Via Vizzotto 29
TREVISO - **GIANFRANCO MARCATO** Via G. da Coderta 11
TREVISO - **GOBBO CLAUDIO** Via Venier 4
TREVISO - **GUERRA EGIDO** Via Cairoli 95/A
TREVISO - **HOBBY VIDEO** Via S. Agostino n. 11
VENEZIA - **TELERADIO FUGA** San Marco 3457
VENEZIA - **TECNOVIDEO MICHELETTI** P.zza San Marco
VERONA - **CASA DELLA RADIO** Via Cairoli 10
VERONA - **TELESAT** Via Vasco De Gama 8
VICENZA - **ZUCCATO** C.so Palladio 7/8

AIRBORNE RANGER

MICROPROSE
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT.59.000
IMPORTATORE: LEADER

Anche per i 16 Bit arriva una dei successoni Microprose. Airborne Ranger miscela la strategia a molte fasi puramente arcade, impegnandoci in una serie di rischiosissime missioni come commando guastatori. Grafica tridimensionale con scrolling perfetto, moltissimi tipi di armi e di territori da esplorare ed una carica di interesse incredibilmente longeva rendono particolarmente accettabile il costo un tantino alto del programma. Ben realizzato, sfruttando appieno le capacità di un 16 Bit, Airborne Ranger può piacere sia al neofita che all'esperto conoscitore delle simulazioni Microprose. La manualistica è in italiano

Valore Globale: 7,9



RENEGADE

IMAGINE
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT:39.000
IMPORTATORE: LEADER

Quando siamo ormai giunti al terzo episodio della saga di Renegade, acclamato karateka in pixel ed ossa, ecco su Amiga l'originale capostipite della serie, gratificato di una nuova veste a 16 Bit. Il gioco non è altro che un classico "picchia-picchia" che ci vede affrontare una banda di teppisti in una classica scenografia metropolitana. Punk, banditi tagliagole e trucidi motociclisti ci terranno compagnia durante ore ed ore di indiavolato divertimento arcade. L'aspetto grafico del gioco risulta molto piacevole. L'Amiga comunque non è certo sfruttato al massimo. Immancabile per tutti gli aficionados!

Valore Globale: 8

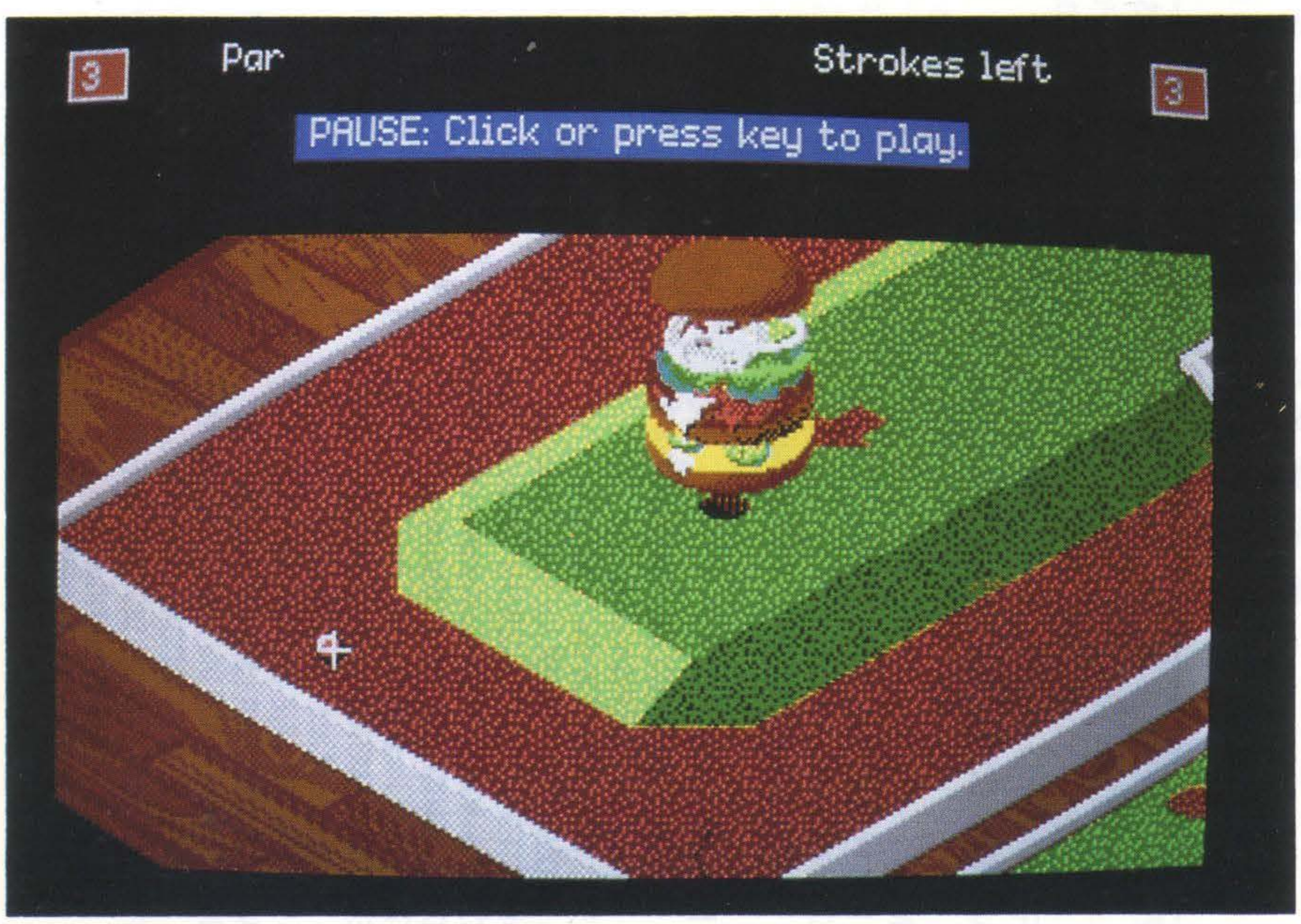


ZANY GOLF

ECA
NUOVA VERSIONE: IBM PC
PREZZO: LIT.n.p.
IMPORTATORE: C.T.O

Finalmente anche in versione PC arriva il simpaticissimo "Golf Pazzerellone" della Electronic Arts. La notizia bomba non è solo questa: il programma è compatibile anche con la scheda grafica VGA, oltre che con le solite CGA ed EGA. Ciò significa che oltre ad una stupenda grafica, offerta già da una EGA, gli utenti di un VGA potranno godersi gli hamburgher, i mulini e i tappeti volanti di Zany Golf a 256 colori!! La giocabilità è stupefacente, soprattutto impiegando un mouse od un joystick, e si rivela la punta di diamante di questo originale game. Tutti i possessori di un PC non devono assolutamente perdere questo fantastico appuntamento con il buon gioco targato ECA.

Valore Globale8,1

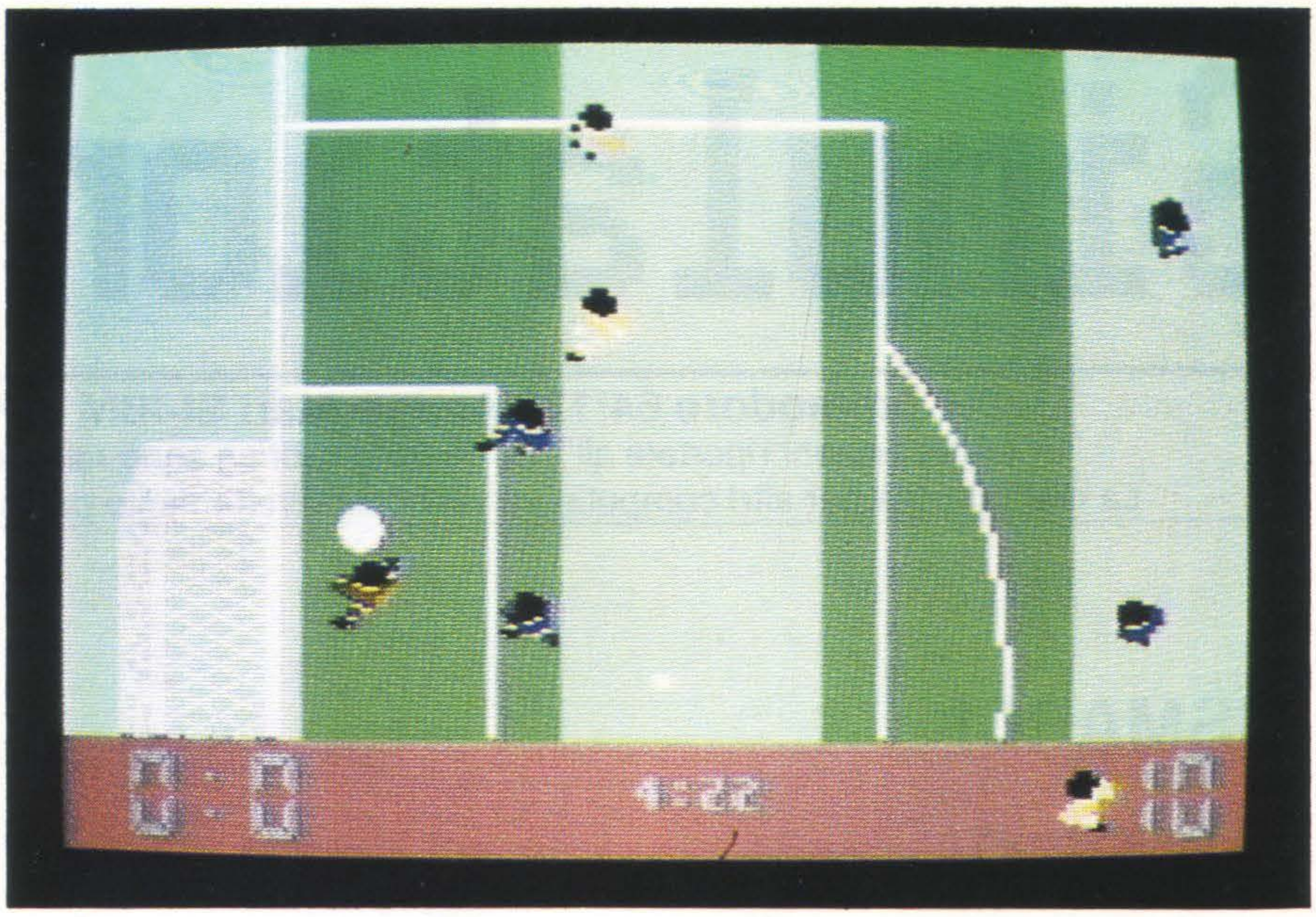


KICK OFF

ANCO
NUOVA VERSIONE: CBM64/128-DISCO
PREZZO: LIT.21.000
IMPORTATORE: LEADER

Chi l'ha detto che i giochi migliori girano soltanto sui sedici bit? A smentire questa affermazione contribuisce infatti anche il famosissimo Kick Off Anco tradotto proprio in questi giorni per il caro vecchio CBM64. Il campo di gioco è ruotato di novanta gradi rispetto alla versione a sedici bit, ma l'azione è sempre frenetica e la giocabilità ottima. Traduzione in italiano del programma compresa, Kick Off sul CBM64 presenta tutte le stesse opzioni del suo fratellone maggiore: torneo singolo, campionato, fasi di allenamento in rigori, parate, ecc.. L'aspetto grafico è simpatico e ben definito e così pure le animazioni, molto fluide e scorrevolissime.

Valore Globale: 8

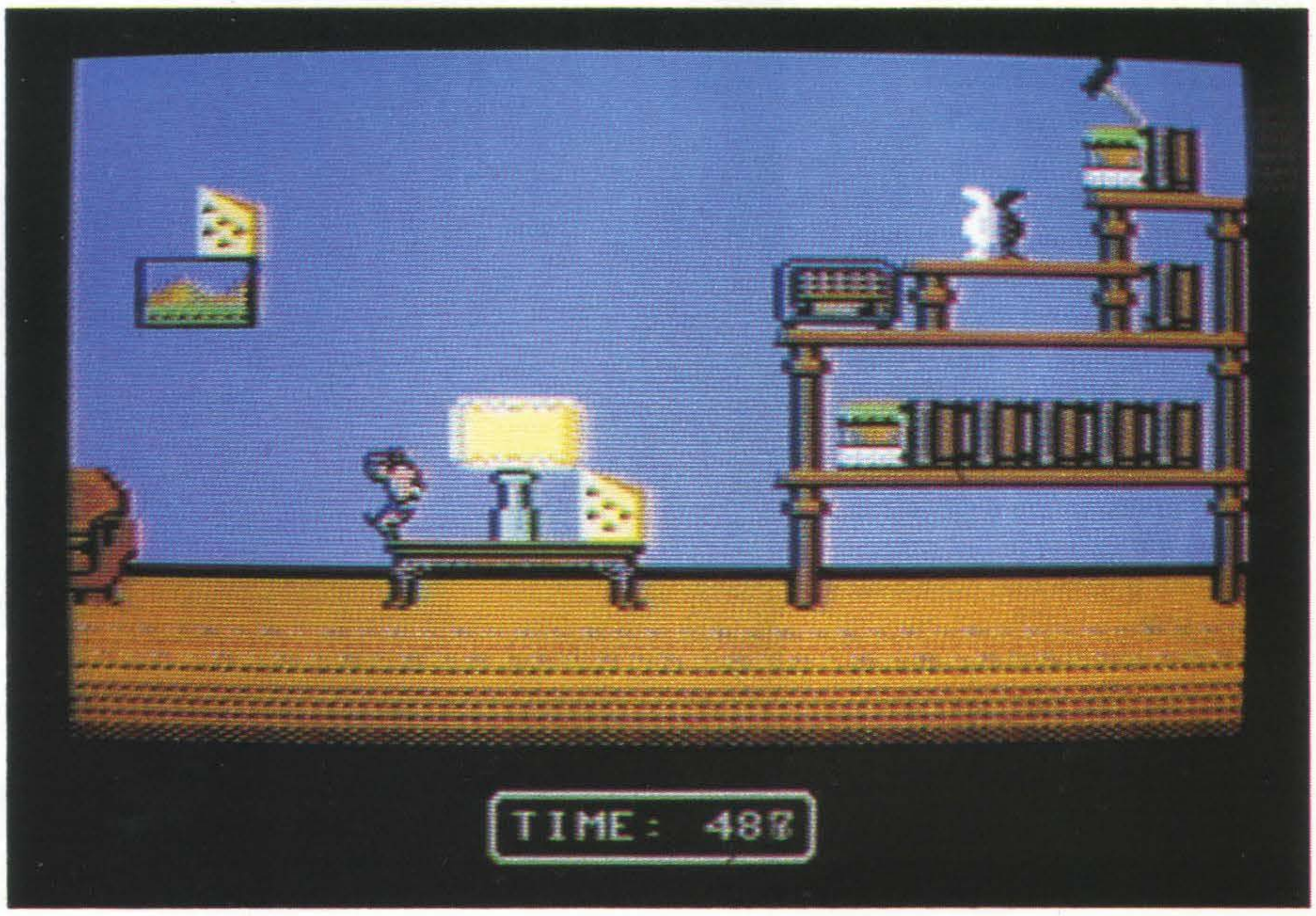


TOM & JERRY

MAGIC BYTES
NUOVA VERSIONE: CBM64/128 - D/N
PREZZO: LIT.21.000
IMPORTATORE: LEADER

Arriva anche per l'otto bit più famoso il cartone animato computerizzato che ha riscosso forse il maggior successo. Gli indimenticabili e pazzerelloni inseguimenti del duo Tom & Jerry rivivono dunque sui nostri monitor grazie ad una sapiente ed ottima ambientazione grafica e ad una trama tutta arcade. Jerry il topolino deve procurarsi il suo cibo preferito, ma Tom non sembra essere d'accordo. Ne nascerà una rissa, con armi e trappole di tutti i tipi, particolarmente godibile e divertente anche sul nostro CBM64/128. Ottimi gli effetti sonori, simpatiche e fluide le animazioni, insomma una vero successone arcade!

Valore Globale: 7,6

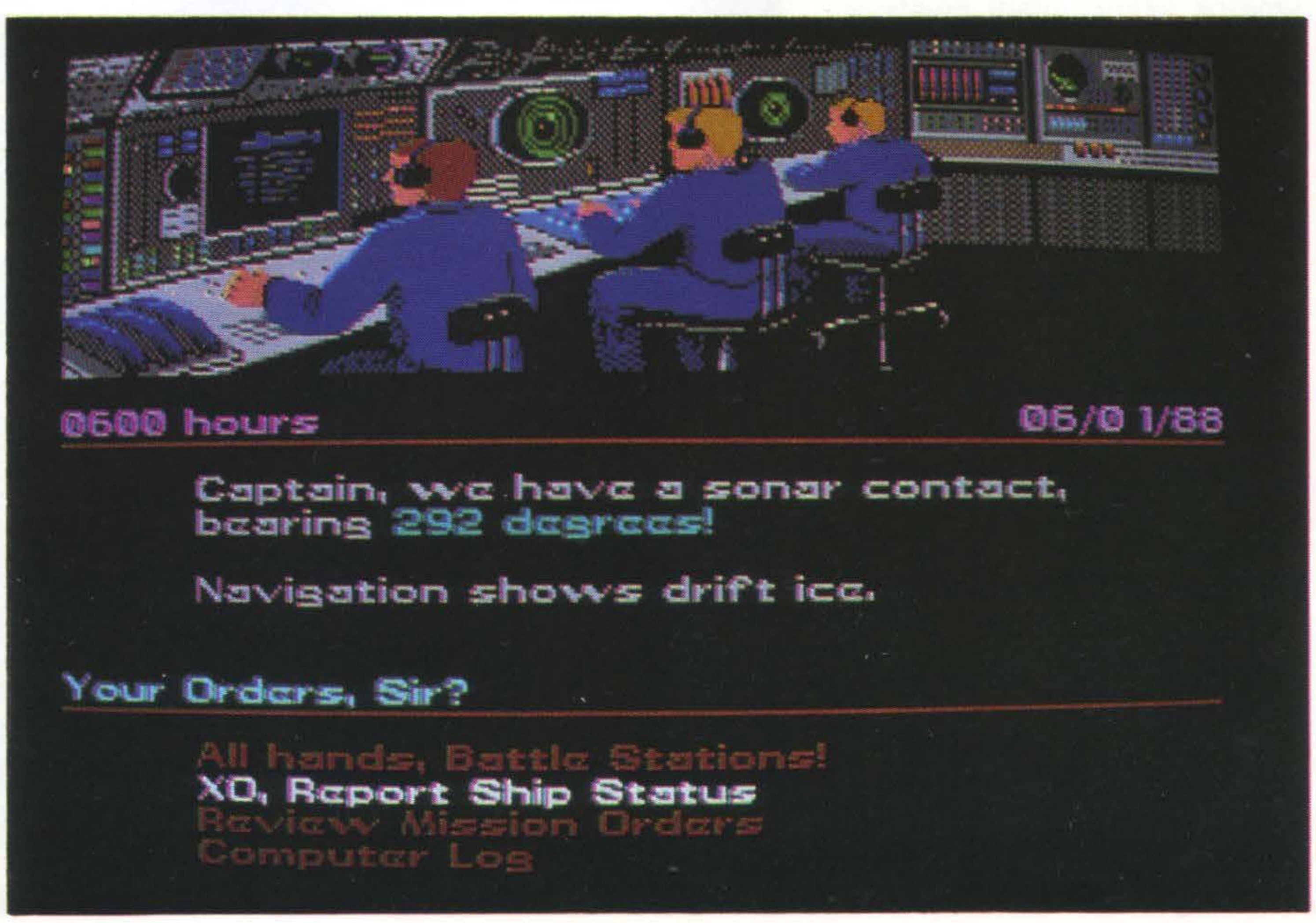


RED STORM RISING

MICROPROSE
NUOVA VERSIONE: IBM PC
PREZZO: LIT. 79.000
IMPORTATORE: LEADER

Arriva sui PC MS/DOS l'acclamato "seguito" di Hunt For Red October; entrambi i romanzi, da cui sono tratti i giochi, sono stati infatti scritti dallo stesso autore, Tom Clancy. La versione che gira sui PC appare notevolmente migliorata per quanto riguarda impostazione grafica e giocabilità, ma quel che conta maggiormente è la presenza di completa manualistica in italiano tradotta e curata dalla stessa Leader che distribuisce il prodotto. Abbiamo l'opzione per installare il gioco su disco fisso, e ciò risulta molto comodo per sveltire e rendere ancor più godibile l'alto grado di interazione con il programma.

Valore Globale: 9



Simulations



Commodore 64/128-Amiga-Atari St-IBM e PC. Compatibili

Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono relative alle versioni provate.
La disponibilità per altri computer va verificata direttamente presso l'importatore e distributore.

BISMARCK

PSS/MIRRORSOFT

ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT.59.000
IMPORTATORE: LEADER

Nell'aprile del 1941 i sottomarini ed i caccia tedeschi affondarono ben 687.901 tonnellate complessive di navi mercantili nemiche nell'Oceano Atlantico. Forte di queste ingenti opere di distruzione ed indebolimento delle forze anglo-francesi la Kriegsmarine germanica si preparò a varare la più potente nave da guerra mai costruita: la Bismarck.

Quella che sarebbe dovuta essere una lunga carriera di vittorie navali si concluse però molto amaramente con l'affondamento della stessa corazzata dopo una solo missione di guerra. Colpita e danneggiata irreparabilmente ai timoni, la Bismarck venne infatti colata a picco dalla RAF la mattina del 27 maggio dello stesso anno.

Su questo significatio evento storico viene basata l'ultima simulazione nata in casa Mirrorsoft e sviluppata dalla PSS, già autrice di Fire Zone e Final Frontier.

Il giocatore viene messo al comando della Bismarck o della flotta inglese ed il suo compito sarà, nel primo caso, quello di riuscire ad affondare gli inseguitori e, nel secondo, quello di localizzare e distruggere il possente vascello tedesco.

In ogni caso la controparte verrà gestita dal computer.

Il gioco, che stranamente si discosta dal classico genere di simulazioni a cui la PSS ci ha abituati, si presenta particolarmente gestibile ed interattivo,





proprio come accadeva nel passato Destroyer della Epix. Abbiamo quindi un completo controllo da joystick/mouse, e tantissime pagine grafiche di sicuro impatto che rendono particolarmente reale e viva la competizione contro l'elaboratore.

All'inizio del programma ci viene sottoposto il solito menu in cui potremo scegliere per quale fazione combattere, lo scenario di guerra, la velocità e la difficoltà della partita. In particolare avremo tre azioni di attacco della Bismarck, contro un convoglio merci, le Rodney e King George V, o le Hood e Prince Of Wales, e due scenari di aggressione da parte della marina o dell'aviazione anglosassone. Per quanto riguarda la velocità e la difficoltà della simulazione ci sono tre parametri standard: easy/slow, medium e hard.

Le condizioni di vittoria poste dal computer per le forze dell'asse implicano: la fuga della Bismarck fino all'estremità meridionale della mappa di gioco (senza aver subito più del 50% di danni) o l'arrivo del vascello a Brest, dopo aver distrutto almeno una nave/aereo nemico. Gli inglesi invece per vincere dovranno bloccare le possibilità di successo nemico sopradescritte, affondando eventualmente la Bismarck.

Il gioco è strutturato su alcune schermate chiave che contengono tutte le icone di movimento ed azione.

Abbiamo quindi i vari punti di vista e comando dalla corazzata tedesca, dai caccia e dagli aerei inglesi. Per quanto riguarda gli strumenti disponibili a bordo dei vascelli abbiamo le varie osservazioni dal ponte, la ricerca radar, il controllo completo del movimento, le cannoniere, il lancio di siluri (solo sui cacciatorpedinieri) e il classico "damage report".

Inoltre è possibile ottenere utilissime previsioni del tempo, i dati ottenuti dalle ricognizioni aeree ed una serie di mappe navali facilmente consultabili.

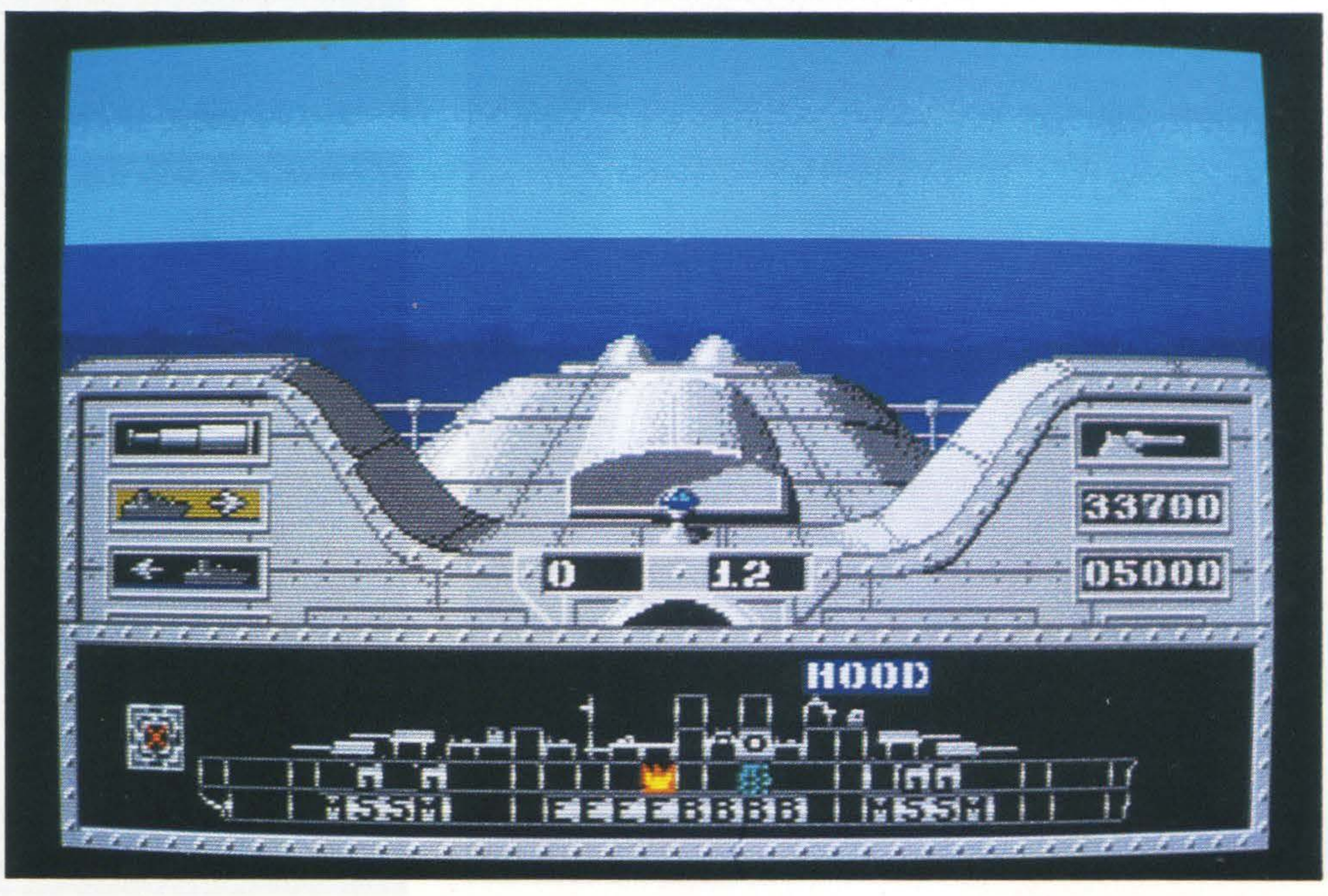
Il tutto è comunque visto e strutturato in maniera tale da non gravare il giocatore di miriadi di comandi da tastiera ed aumentare il livello di interazione con il programma.

Il grado di difficoltà della simulazione è comunque notevole ed in grado di impegnare anche i veri esperti. Non bisogna dunque lasciarsi ingannare dalle stupende pagine grafiche del programma.

Simpatici risultano anche gli effetti sonori che realizzano una tesa atmosfera di suspence dall'inizio alla fine di ogni partita.

Saggiamente è stata inserita l'opzione di salvataggio di una partita in corso proprio in virtù della complessità di gioco.





CONCLUSIONI

Bismarck è un stupenda simulazione che prende direttamente spunto dal passato Destroyer della Epix. L'azione, la strategia e la dannata abilità del computer unite ad una presentazione grafica eccellente, che sfrutta moltissime icone, rendono particolarmente appetibile e godibile un tipo di gioco altrimenti destinato a "perire" sotto le inevitabili complicazioni delle produzioni SSI.

Peccato che le istruzioni non siano tradotte in italiano.

Un nuovo successone PSS.

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,8

FINAL FRONTIER

PSS/MIRRORSOFT

ATARI ST - AMIGA - IBM PC.
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT.59.000
IMPORTATORE: LEADER

Sempre dalla PSS anglosassone, già artefice degli originali Fire Zone e Bismarck, arriva un classico wargame imperniato su ambientazioni fantascientifiche. Le armi a nostra disposizione vanno dai più sofisticati mezzi da combattimento agli androidi delle fanterie spaziali, in uno scenario vastissimo che prevede migliaia di possibilità di scontro. Nell'"Ultima Frontiera" PSS siamo al comando di una cittadella mobile robotizzata ed il nostro obiettivo è quello di conquistare tutti gli altri analoghi insediamenti automatizzati presenti nel vastissimo continente di gioco. Questo sarà possibile solo se riusciremo a sviluppare la tecnologia più avanzata da cui le future generazioni potranno trarre origine. Il continente è suddiviso in un vasto numero di settori ognuno dei quali contiene una città nemica. La nostra base è tuttavia semovibile e può dunque spostarsi da un capo all'altro del continente per portare a termine i propri attacchi. In nostro possesso abbiamo un capace magazzino di scorte energetiche e metalli preziosi utili per costruire i vari strumenti di offesa e difesa. Sono compresi anche i robot da esplorazione e combattimento che possono chiaramente aiutarci a rimpinguare le suddette scorte. La nostra catena di produzione può sfornare solo un certo numero limite di robot e mezzi da guerra: per ottenere i progetti è necessario attaccare le città o gli agglomerati mutanti che posseggono una tecnologia analoga alla nostra. Bisogna infatti evitare ad ogni costo di confrontarsi con robot più evoluti dei nostri onde evitare una totale disfatta. A questo proposito, la nostra opera di conquista va pianificata attentamente, in base ai dati raccolti dalle nostre sonde sparse qua e là per tutto il continente. A complicarci le cose concorre ovviamente lo stesso terreno di gioco che può presentare notevoli asperità spesso invalicabili dalla maggior parte dei nostri mezzi. Ad esempio gli hoverbot (carri armati che si muovono su cuscino d'aria) non possono scalare montagne e i mezzi cingolati non sono in grado di attraversare i fiumi di lava. Infine le tempeste elettromagnetiche e le zone ad alta contaminazione radioattiva danneggiano irreparabilmente qualsiasi tipo di mezzo terrestre o aereo. Il gioco viene gestito attraverso tre schermate base; nella prima di queste è contenuta la serie di icone che controlla l'intera modalità di interazione, e la mappa radar della zona in cui ci troviamo. Una piantina vera e propria della zona di gioco viene quindi ad occupare la seconda schermata: in questa vediamo i nostri robot, le nostre città, quelle nemiche e, molto dettagliatamente, tutti i particolari e la morfologia del luogo in cui ci troviamo. Nell'ultima schermata troviamo, proprio come accadeva in Millenium 2.2 Electric Dreams, l'interno della nostra fabbrica militare da cui potremo controllare la produzione e gestire le varie riserve. Per quanto riguarda i mezzi d'assalto abbiamo: i Jumpbot, simili ai Walker di Star Wars e adatti ad ogni tipo di terreno, gli Hoverbot, a cuscino d'aria, i Wheelbot, carri con ruote a trazione differenziata, i Trackbot, veri cingolati, gli Helibot e i Jetbot, per quanto riguarda i mezzi aerei. Per "aprire" le roccaforti nemiche come scatolette di sardine impiegheremo i robotCrusher, e per difendere le nostre postazioni potremo costruire moltissimi tipi di cannoniere e contraeree. L'arma finale è costituita dal Nuker, un potentissimo missile automatico suicida, dotato di un letale testata nucleare. Ogni mezzo costruito va programmato, in quanto si tratta di un robot, secondo quattro tipologie di comportamento. Esso può lavorare, come raccoglitore di metalli, esplorare, come scout, combattere, con alto potere d'attacco, o fare semplicemente la guardia alle nostre installazioni. Non è possibile cumulare le programmazioni nè modificarle.

La serie di icone presenti nel primo schermo gestiscono tutti i semplicissimi comandi di azione/esplorazione/costruzione del gioco. Non manca l'opzione di salvataggio delle partite in corso, in modo da completare intelligentemente il programma.

Giocare dunque è molto semplice, così come leggere il manuale di istruzioni (purtroppo interamente in inglese!) che si rivela particolarmente succinto ma chiaro. Ottimo l'aspetto grafico del gioco anche se in ambiente EGA il colore non viene sfruttato appieno.



CONCLUSIONI

Final Frontier nasce da una sapiente miscela di strategia, interazione e giocabilità. La semplicità di gioco è impressionante, ma tuttavia non ci deve trarre in inganno; si tratta infatti di un game molto impegnativo e complesso che "durerà" nei nostri drive per un sacco di tempo. Bello l'aspetto grafico in CGA, bruttino in EGA. Final Frontier potrebbe esser visto come una versione avanzata del recente Millenium dell'Electric Dreams: se questo passato successo vi è piaciuto non perdetevi il nuovo Wargame PSS.

Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,5

FIRST OVER GERMANY

SSI

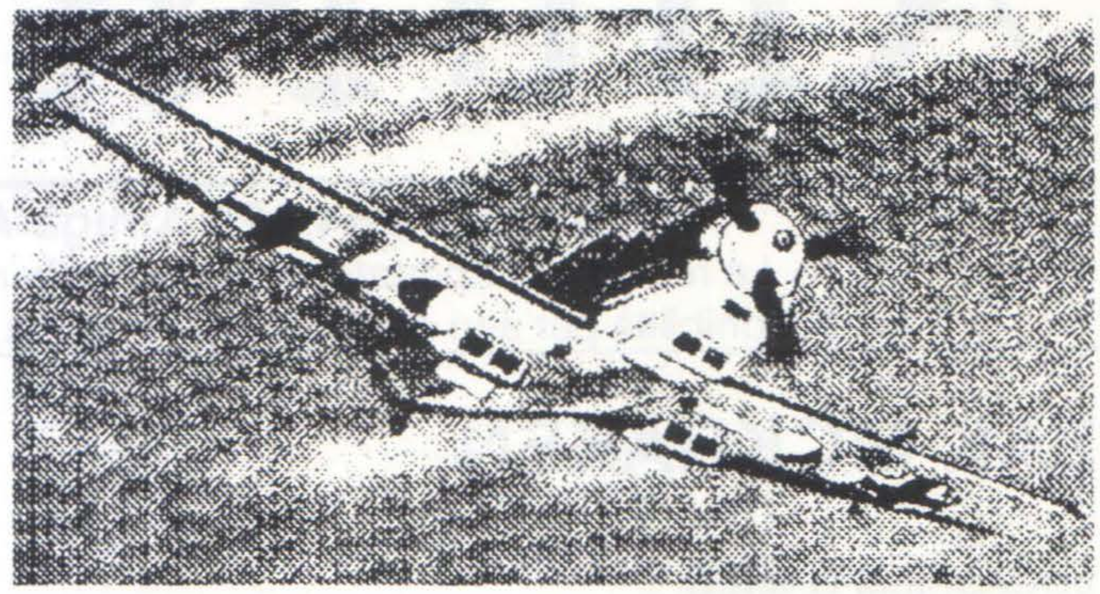
CBM64/128
DISCO
PREZZO: LIT.n.p.
IMPORTATORE: LEADER

Nell'ottobre 1942 l'America lanciò il primo bombardamento a tappeto contro le forze dell'Asse, ai danni della Germania nazista. Gli uomini del 306esimo Bombardment Group a stelle e a strisce diedero molto filo da torcere al nemico, sganciando moltissimi ordigni dai loro possenti B-17. In questa nuova simulazione SSI prenderemo parte a questo epico combattimento nelle vesti di piloti di un bombardiere B-17. Tutto l'equipaggio sarà ai nostri ordini per potersi coprire di onori e gloria in questa delicatissima missione.

Il gioco è suddiviso in alcune fasi. Inizialmente dovremo effettuare un intensivo training, laggiù nello Utah, per acquisire la dimestichezza e l'esperienza necessaria per le vere missioni di guerra. Fatto ciò ci imbarcheremo sul nostro Butter Cup (è lo scherzoso soprannome del nostro bombardiere) e voleremo alla volta di Thurleigh in Inghilterra. Qui diventeremo a tutti gli effetti uno dei Group Leader del 306esimo. Le missioni di guerra si succederanno ad un ritmo frenetico (ce ne sono ben 25) per testare la nostra abilità, regalarci high score invidiabili e gratificarci con ore ed ore di divertimento. Saremo i "primi" a volare nei cieli nazisti con un B-17!

La simulazione è organizzata molto dettagliatamente e prevede, oltre alle fasi di combattimento e pianificazione delle nostre incursioni, le sezioni di comando per l'equipaggio del nostro aereo. In particolare, "vedremo" attraverso gli occhi dei mitraglieri e del navigatore e gestiremo le riserve di carburante e le piccole, ma importanti riparazioni del velivolo. Sarà poi necessaria una particolare abilità durante il puntamento e lo sgancio delle bombe al fine di coronare con un completo successo i nostri raid. Gli Stukas ed i Messerschmit ci attaccheranno a più riprese e, a questo punto, viene spontaneo domandarsi: a quante missioni riusciremo a sopravvivere?!

I membri del nostro equipaggio vengono scelti da noi stessi in base alle singole capacità e caratteristiche; entrerà in gioco la loro esperienza, la resistenza e la più o meno dichiarata attitudine al pericolo ed al rischio. In particolare dovremo munirci di un copilota (indispensabile per prendere il comando in caso venissimo feriti), un bombardiere, un navigatore, un meccanico, un marconista e quattro mitraglieri (posti sotto, sopra, anteriormente e posteriormente al velivolo). Utilissima è la sezione



del gioco che ci permette di allenarci come mitraglieri (Gunnery Practice) prima di imbarcarci in una vera missione. Analogamente potremo impratichirci nelle fasi di decollo ed atterraggio nel Wendower Training.

A seconda del numero di missioni portate a termine guadagneremo promozioni. Queste vengono calcolate in base agli Efficiency Point che si acquistano durante le varie fasi del gioco. Sono infatti subordinate all'abilità nello sganciare le bombe (colpendo il maggior numero di bersagli stabiliti), al numero di caccia nemici abbattuti e alla quantità/gravità dei danni subiti.

Simpatico l'aspetto grafico del programma che esula decisamente dal classico standard di simulazioni SSI, grazie anche alle fasi pseudo-arcade di combattimento.

Gli effetti sonori sono pochi e particolarmente semplici.

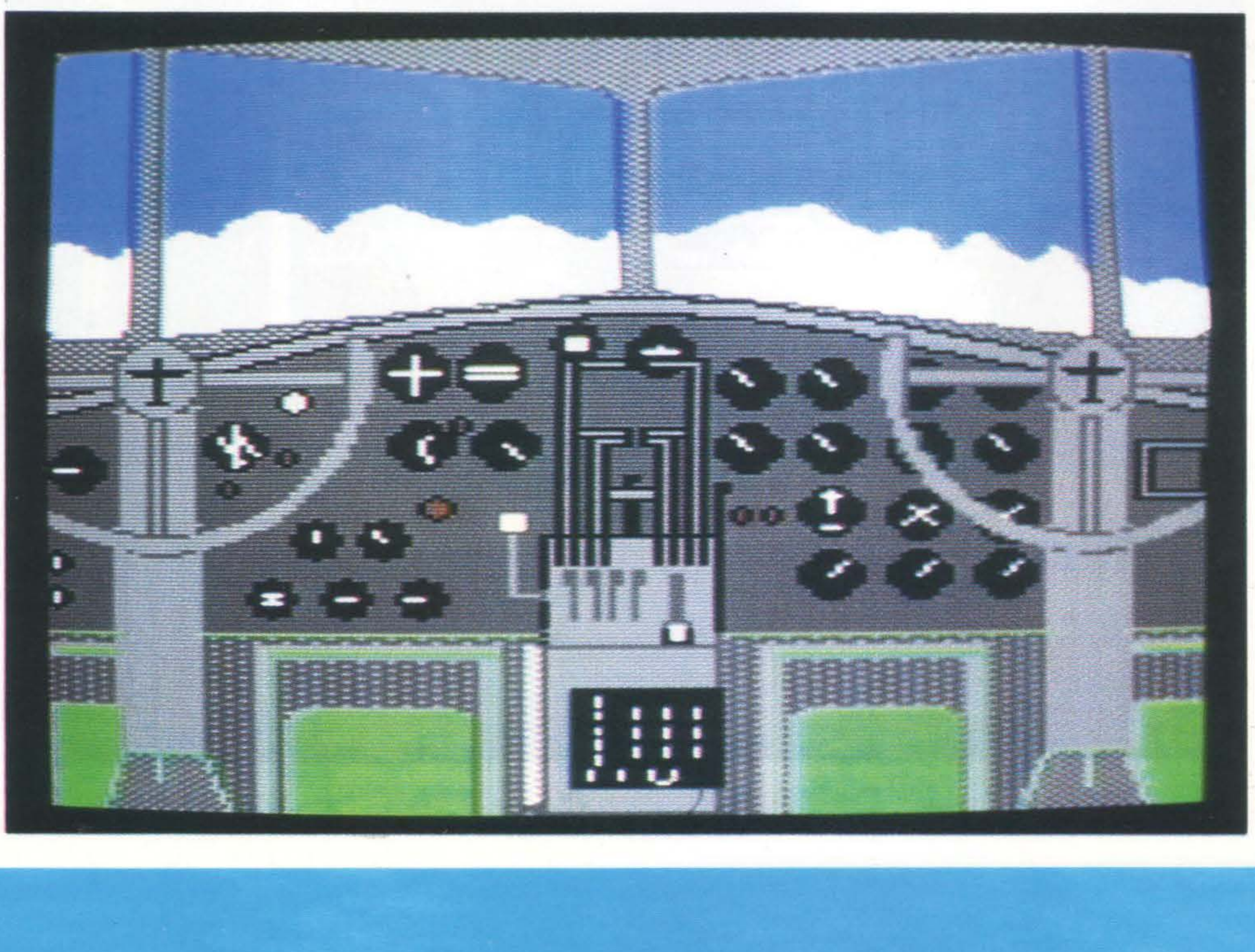
CONCLUSIONI

First Over Germany può costituire una valido e accattivante approccio alle simulazioni SSI.

Una sapiente miscela di strategia condita da un pizzico di azione rendono molto divertente questo altresì complesso e dettagliato gioco.

C'è sempre il manuale in inglese (accidenti!!), ma per fortuna non è troppo complicato.

Anche gli aficionados delle simulazioni SSI comunque troveranno in First Over Germany una simpatica diversione dai classici RPG e Board Game computerizzati.



Giocabilità
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Interesse
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7

Adventures

Commodore 64/128-Amiga-Atari St-IBM e PC. Compatibili

Le recensioni riportate all'interno della rubrica sono relative alle versioni provate.
La disponibilità per altri computer va verificata direttamente presso l'importatore e distributore.

ZAK MCKRAKEN

LUCASFILM GAMES

CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST - IBM PC
PREZZO: LIT. 49.000
IMPORTATORE: LEADER

Tanti ne hanno già parlato, molti sono già riusciti a finirlo e a pubblicare la soluzione, nessuno però è fin'ora riuscito a metter mano sull'originale, e attesissimo, Zak McKracken in italiano.

Mi chiedo quindi a che scopo è stata recensita e trafugata, probabilmente da qualche "Barbanera" del software, la versione del gioco in inglese che non toccherà mai il suolo italiano. Leader di Varese si è incaricata personalmente di tradurre non solo il manuale, ma anche l'intero programma proprio per testimoniare ancora una volta il suo inarrestabile impegno e far contenti moltissimi appassionati di avventure. Veniamo a noi, o meglio a Zak McKracken. Siamo nel 1997, ci troviamo sul nostro, caro pianeta Terra e vestiamo i panni di un imprevedibile giornalistucolo d'assalto che scrive su un giornaletto scandalistico di poca importanza.

Gli scoop più "prestigiosi" del nostro Zak (no, non si tratta di Clark Kent, quella è tutta un'altra storia!) sono scoiattoli bicipite mangiatori di uomini e vampiri vegetariani.

Una scoperta bomba ha però messo in subbuglio la mente del nostro "penna rossa, penna nera" (chi si ricorda di Venditti vince la bambolina!!): un'avanguardia di invasori alieni (e ti pareva che mancassero?!) ha costruito una particolare macchina che rende stupida la gen-





Versione Atari St

te. Lo scopo di questi onnipresenti personaggi dei videogiochi sta infatti tramando la conquista del pianeta riducendo il quoziente d'intelligenza dei terrestri a livelli basissimi.

L'editore di Zak però non crede che la notizia susciti abbastanza scalpore come un santone indiano appassionato di golf o il recente parco divertimenti scoperto su Marte: saranno quindi "cavoli" di Zak riuscire a sventare la terribile minaccia. Da qui nasce una fantastica ed insolita adventure ricca di pazzeschi enigmi, quesiti particolarmente astrusi e tanto, tanto divertimento.

Già da tutto ciò che appare in copertina possiamo sperare bene: alieni dall'espressione particolarmente tonta, chitarre elettriche, sigarette atossiche Purcell, scoiattoli a due teste e scope viventi, ecc., ecc.

Il nostro simpatico protagonista poi regge in mano il caro pesciolino rosso e una vera "baguette" francese!!

Non voglio sentirvi dire che siete esperti, che avete già risolto i terribili enigmi di Uninvited, Deja Vu II e Fish!, con Zak McKraken sarà tutto mooooolto' più difficile!

Ora, se promettete di non leggere le soluzioni pubblicate a destra e a manca (che comunque sono relative alla versione inglese) potrete senz'altro divertirvi per ore e ore. Ma veniamo alla gestione del programma. Come molti di voi sapranno già, non si tratta di digitare comandi o inserire input di nessun tipo. Un po' come avveniva nelle avventure Mindscape e nei vari Mindshadow e Borrowed Time Activision, si usa solo il mouse od il joystick per selezionare e comporre i comandi; le parole ed i verbi che li compongono appaiono infatti a fondo schermo, raggruppati a seconda delle varie situazioni.

Ciò significa che giocare è facile come bere quel fatidico bicchier d'acqua; non si può comunque dire la stessa cosa per risolvere l'adventure. Il fatto poi che tutte le parole, le frasi e, in definitiva, il vocabolario dello Zac Mackraken che stiamo provando sia in italiano, facila ulteriormente le cose, rendendo particolarmente appetibile il prodotto. I personaggi in questione (cioè quelli che si controllano) sono in realtà quattro: Zak, Annie, Melissa e Leslie (che donnaiolo questo giornalista!!).

Dirigendo quindi gli spostamenti e le esplorazioni di questo particolare team potremo vivere in prima persona ogni singola fase di gioco e giungere, forse, alla soluzione. Fatto sta che, di tanto in tanto, ci vengono presentate delle divertenti e buffe scenette in cui gli alieni mostrano i progressi raggiunti nell'opera di invasione.

Lo svolgersi dell'avventura infine non prevede le classiche morti violente di questo o quel personaggio con la relativa fine della partita.



Versione Ibm Pc

La Lucasfilm ci promette che in ogni caso ci sarà sempre una via d'uscita per il nostro Zak ed un modo per riguadagnare il tempo ed il terreno perduti. Tutto ciò serve a rendere molto più accettabile la spiccata difficoltà dell'avventura che già dopo poche mosse si rivela più ostica del previsto.

L'aspetto grafico del gioco è poi insuperabile. Ogni scena, ogni ambiente ed ogni singolo oggetto rappresentato sembrano nati dalla penna di un Hanna & Barbera; penso proprio che la Sierra dovrà mangiarsi le mani! Fra l'altro, la stessa impostazione di Zak McKraken è già stata ripresa per produrre un'analoga adventure tratta dal nuovo episodio cinematografico di Indiana Jones.

VERSIONE ATARI ST

Il gioco è contenuto su ben tre dischi, problemi di formattazione a parte, potete aspettarvi tantissimo divertimento. La gestione mouse è immediata e semplicissima e risultano ottime le animazioni e le descrizioni grafiche degli ambienti che visitiamo. La traduzione in italiano è impeccabile e così Zak ST risulta caldamente consigliabile a tutti gli ataristi in ascolto.

VERSIONE IBM PC

Zak PC non ha niente da invidiare (semmai qualcosa da insegnare!) alle versioni che girano sui sedici bit più in voga.

Anche se c'è sempre una certa carenza a livello di effetti sonori l'avventura si rivela divertentissima e molto gestibile.

Ce la possiamo quindi installare su Hard Disk per sveltire ulteriormente l'"handling" delle singole porzioni di programma; che volete di più? Giocatelo al più presto, è un vero gioiello!

CONCLUSIONI

Zak McKraken apre uno spiraglio nel mondo delle adventure da tempo in crisi.. Si gioca in prima persona, senza perdere tempo con comandi da tastiera, caotici input di vario tipo e nemmeno la classica sfilza di icone.

La perfetta traduzione in italiano poi rende ancor più merito al programma.

Ibm Pc

Interazione
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Vocabolario
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
7,6

Atari St

Interazione
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Vocabolario
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale
8,2

FIRE KING

MICRO FORTE (DISTRIBUITO DA ELECTRONIC ARTS)

CBM64/128
DISCO
PREZZO: n.p.
IMPORTATORE: C.T.O.

Chi pensa che l'Australia sia solo la patria dei canguri, della birra e degli AC/DC e non si aspetterebbe mai e poi mai software per computer si sbaglia di grosso.

A testimonianza di ciò è in continuo arrivo la copiosissima produzione della SSG (Strategic Studies Group) che, specializzata nelle simulazioni e nei giochi di strategia, lavora proprio a Sidney.

La SSG raggruppa sotto la sua egida molte piccole software house, come la Micro Forte, che grazie alla distribuzione poi della ECA può offrire agli appassionati di tutto il mondo i suoi ottimi prodotti.

Dopo Rommel Battles Of North Africa, apparso nel numero scorso, eccoci ad un classico Role Playing Game studiato e realizzato appositamente per il Commodore 64. Si tratta di Fire King, un classico RPG fantasy di media difficoltà e perciò adatto a stimolare moltissimi palati difficili!

L'azione si svolge nella solita terra incantata dove vive una tranquilla e pacifica popolazione di umani che sopperiscono ad ogni loro necessità grazie alle arti magiche.

Le vastissime lande di questa regione del resto sono regolate e amministrate da quattro potenti stregoni che hanno il controllo degli stessi elementi principali: aere, fuoco, acqua e terra. Qualche banditello attacca i più incauti viaggiatori, una piccola accozzaglia di pirati dei mari non si fa quasi mai vedere e tutto sembrerebbe andare per il meglio.

In occasione però dell'ultimo consiglio annuale degli stregoni Magi che controllano gli elementi è avvenuta una terribile sciagura.

Un mostro gigantesco di indicibile violenza, scaturito dalle viscere infernali, ha attaccato i quattro uccidendone il leader (il Mago del Fuoco) e creando una terribile sgomento, Il Mago della Terra è impazzito, quello dell'Acqua si è dato alla fuga sparendo misteriosamente e solo quello del Vento è riuscito ad uccidere la bestia e a ritornare quasi incolume.

Con lui, alla cittadella capitale, sono arrivati anche i poveri resti del Re del Fuoco, cui sono stati tributati onori e degna sepoltura. Ma, al termine della cerimonia, un'altro mostro è apparso all'orizzonte e con lui è iniziata un'invasione di creature infernali che stanno mettendo a ferro e fuoco l'intera regione. Tutti scappano, pochi coraggiosi restano per tentare di ricacciare i mostri, ma tutto ciò non basta: serve un eroe coraggioso, un leader, un guerriero particolarmente abile che possa organizzare l'opera di contrattacco. E' tempo quindi di smettere (si fa per dire) di leggere VC&CW e rispondere all'accorato appello del Mago del Vento.

Possiamo impersonificare uno dei sei avventurieri che appaiono nel menu iniziale del gioco.

Come al solito abbiamo guerrieri, sacerdoti, valkirie, ecc. ecc. ognuno dei quali possiede differenti caratteristiche espresse in base alla forza fisica, alla resistenza dell'armatura indossata, allo stato di salute, alle doti magiche, ecc., ecc.

Il nostro compito, in particolare, consisterà nel distruggere ogni creatura demoniaca e riportare l'ordine, guadagnandosi così la successione al trono di Re del Fuoco.

Per farvi capire subito di cosa sto parlando, potrei paragonare Fire King con il recente Times Of Lore della Origin o con Hillsfar o Heroes of The Lance SSI.

La gestione dei nostri movimenti avviene perciò con il joystick che controlla anche le varie icone su schermo.

Durante il gioco infatti si raccolgono, depositano e si vendono/acquistano vari oggetti, si possono utilizzare i manufatti in nostro possesso e si amministrano le scorte d'acqua, di cibo e di denaro. Quest'ultimo ci permette di acquistare armi più potenti e, praticamente, quasi tutto ciò che ci serve per portare a termine la missione.

Troviamo chiavi che aprono porte, cibo, acqua, scrigni che possono contenere sorprese (non sempre gradite, come al solito!) e libri magici che ci offrono molte soluzioni ai quesiti che ci assillano e ci ostacolano i progressi.

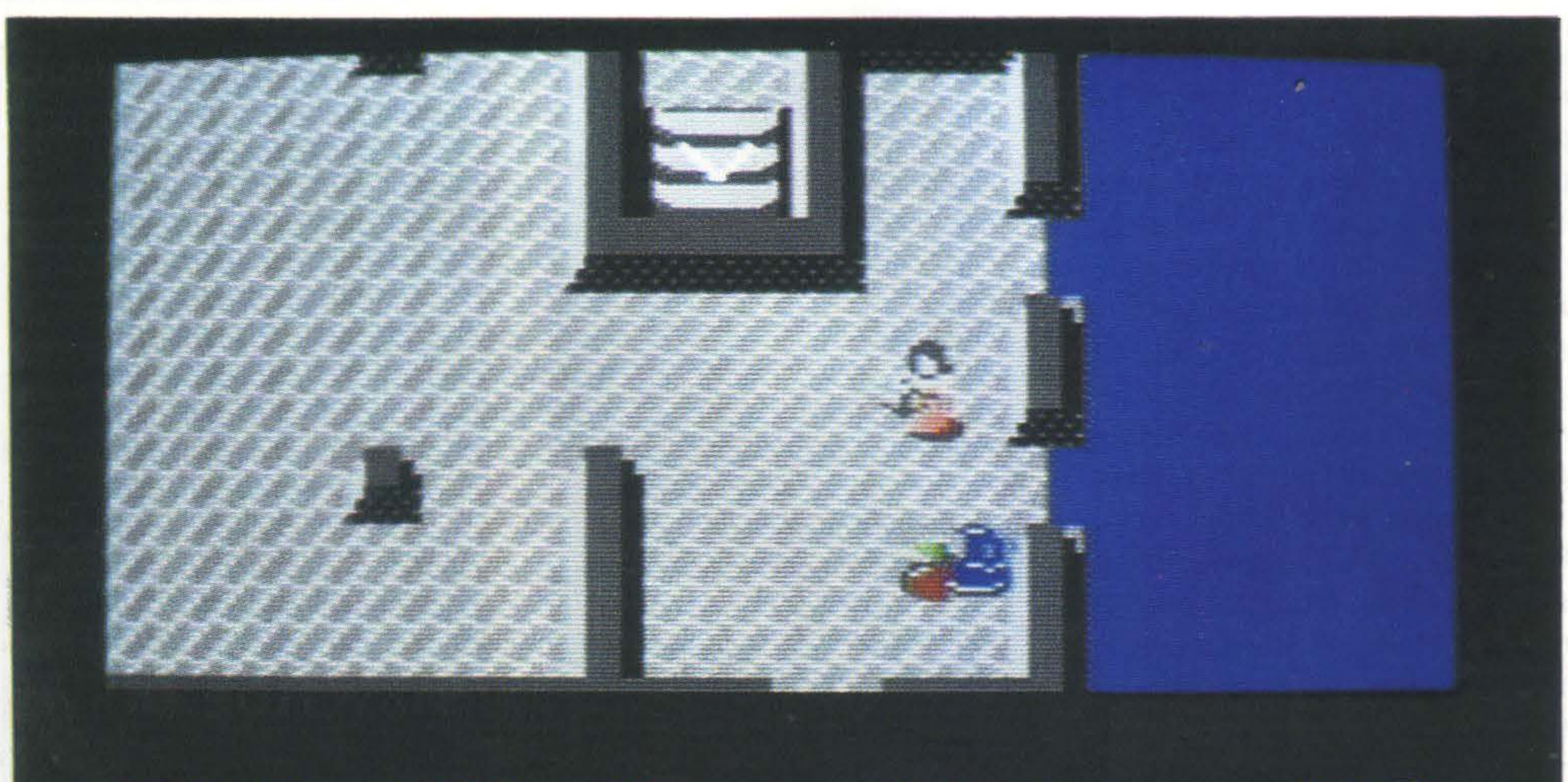
Per aumentare le nostre doti magiche dovremo poi recuperare alcune reliquie sacre (elmi, bacchette magiche e cinturoni) e per acquisire una potenza d'attacco maggiore troveremo gioielli, bombe, specchi (che riflettono i colpi dei nemici) e archi. Molto importanti sono anche le pergamene che ci conferiscono particolarissimi poteri (invisibilità, incantesimi ultra letali, energia extra, ecc.).

Durante il cammino si incontrano anche delle speciali campanelle fatate che, una volta suonate, fanno si che i mostri si attacchino fra loro, che si congelino per qualche istante, che fuggano a gambe levate e vi dicendo, rendendoci la vita un tantino più semplice!

Pensate che ci sono persino gli stivali delle sette leghe! Indossando questo tipo di calzature (le vendono un po' ovunque in tutto il gioco) potremo camminare sul fuoco, sull'acqua e sulle case, un po' come l'Uomo Ragno! Per quanto riguarda il nemico esso appare in varie e stranissime fogge; abbiamo mostri, tirannosauri, scheletri, fantasmi, blob (si come quelli del Dungeons & Dragons dell'Intellivision), arpie e chi più ne ha...!

Essi nascono dai vortici che appaiono casualmente qua e là. Per scoprire la vera natura del nemico e ridurlo all'impotenza, ricacciandolo negli abissi infernali, dovremo risolvere numerosi quesiti ed indovinelli che scopriremo durante il gioco.

Insomma, in Fire King c'è proprio di tutto, per soddisfare ogni tipo di avventuriero che si rispetti. Il mondo che esploriamo è vastissimo e richiede molte ore di esplorazioni, combattimenti e pause di ristoro per es-



sere svelato completamente.

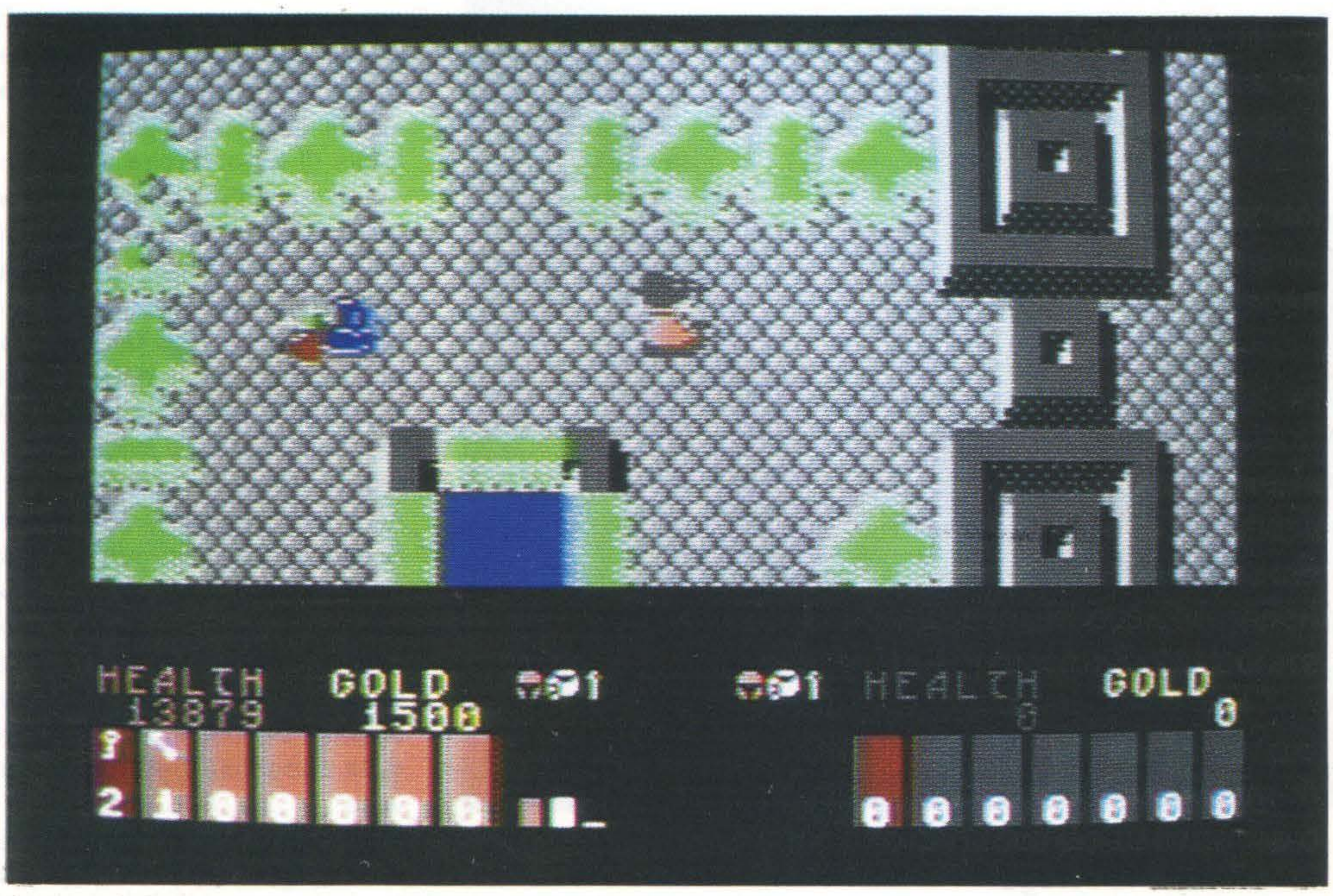
Non per niente è possibile salvare ogni partita in corso.

L'aspetto grafico del gioco è davvero molto bello e non fa che testimoniare ancora una volta le incredibili capacità dell'otto Bit di casa Commodore.

Tutto ciò lascia purtroppo molto amaro in bocca agli utenti amiga, inspiegabilmente dimenticati dalla SSG australiana.

Ben strutturati anche gli effetti sonori sia per varietà che per fattura.





CONCLUSIONI

Fire King dice una parola definitiva nel mondo dei Role Playing Game per computer.

E' completissimo, variato e possiede una incredibile carica di interesse.

Si considerare, senza difficoltà, una sapiente miscela di tutti i particolari di maggior successo che hanno imposto all'attenzione del grande pubblico giochi come The Fairy Tales, Bard's Tale, Times Of Lore e la stessa serie di Advanced Dungeon & Dragons della SSI.

Particolarmente ricco di quesiti e problemi da risolvere accompagnati da "sani" duelli all'ultimo sangue, Fire King è un vero gioiello di interesse e divertimento.

Unica pecca è la mancanza assoluta di manualistica in italiano.

La giovane stella SSG brilla intensamente nel firmamento del software ludico: non lasciatevela sfuggire!!

Interazione
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Vocabolario
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manualistica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Grafica
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Sonoro
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Valore Globale

8,2

THE TEMPLE OF THE FLYING SAUCERS

INFOGRAMES

ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA - IBM PC
PREZZO: LIT.45.000
IMPORTATORE: C.T.O.

Questo gioco prodotto dalla Infogrames è stato recentemente ribattezzato Kult e come tale commercializzato nel Regno Unito nella versione inglese. Dal canto nostro la C.T.O. di Bologna ne ha curato la traduzione in italiano mantenendo il titolo originale. Tutto questo tanto per non creare inutile confusione. "Il tempio dei dischi volanti" dunque è un nuovo tipo di adventure dinamica che nasce dagli stessi autori del celebrato Captain Blood. Se quest'ultimo ha lasciato molto amaro in bocca a tanti appassionati The Temple Of The Flying Saucer riscatta pienamente la Infogrames offrendo un tipo di gioco abbastanza innovativo e senza dubbio piacevolissimo.

La trama è alquanto astrusa e complessa, nella migliore tradizione Sci-Fi e... Infogrames; ci troviamo su uno strano pianeta alieno a competere in una specie di test di bravura per guadagnare onori, gloria ed il titolo di "divi". Inoltre a tutto questo si allaccia la missione di ricerca e salvataggio di una nostra cara amica, tale Sai Fai, rimasta prigioniera degli alieni.

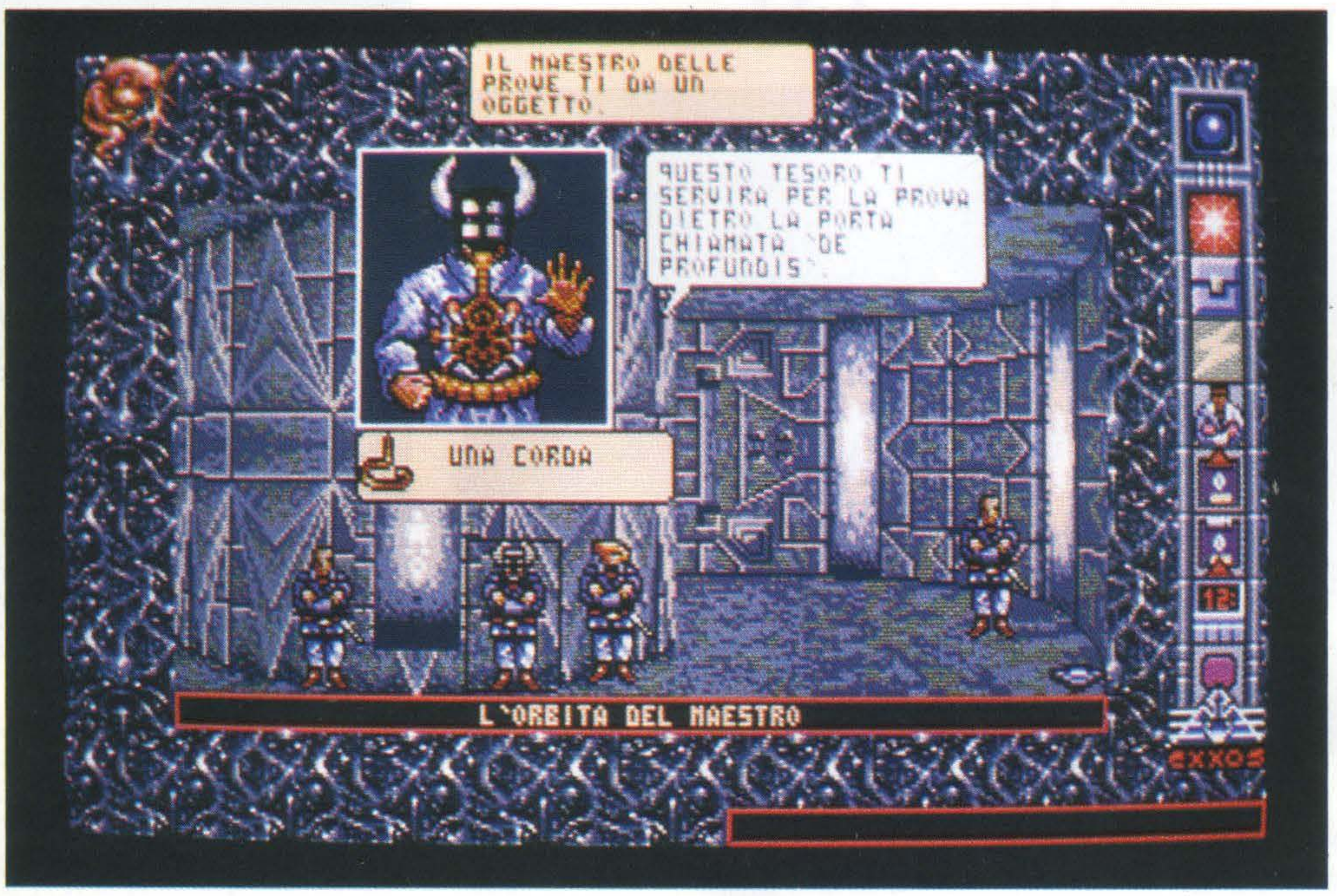
Il gioco inizia all'interno del Tempio dove il Maestro di Prove ci sottoporrà alcuni difficilissimi enigmi la cui risoluzione sta alla base dell'adventure. Ogni test corriponde ad una stanza da visitare dove potremo trovare ogni tipo di insidia, trabocchetto e problema apparentemente insolubile. Per ogni sala "risolta" guadagneremo un Cranio Vort; collezionandone cinque diventeremo "divi" e potremo darci da fare per liberare Sai Fai.

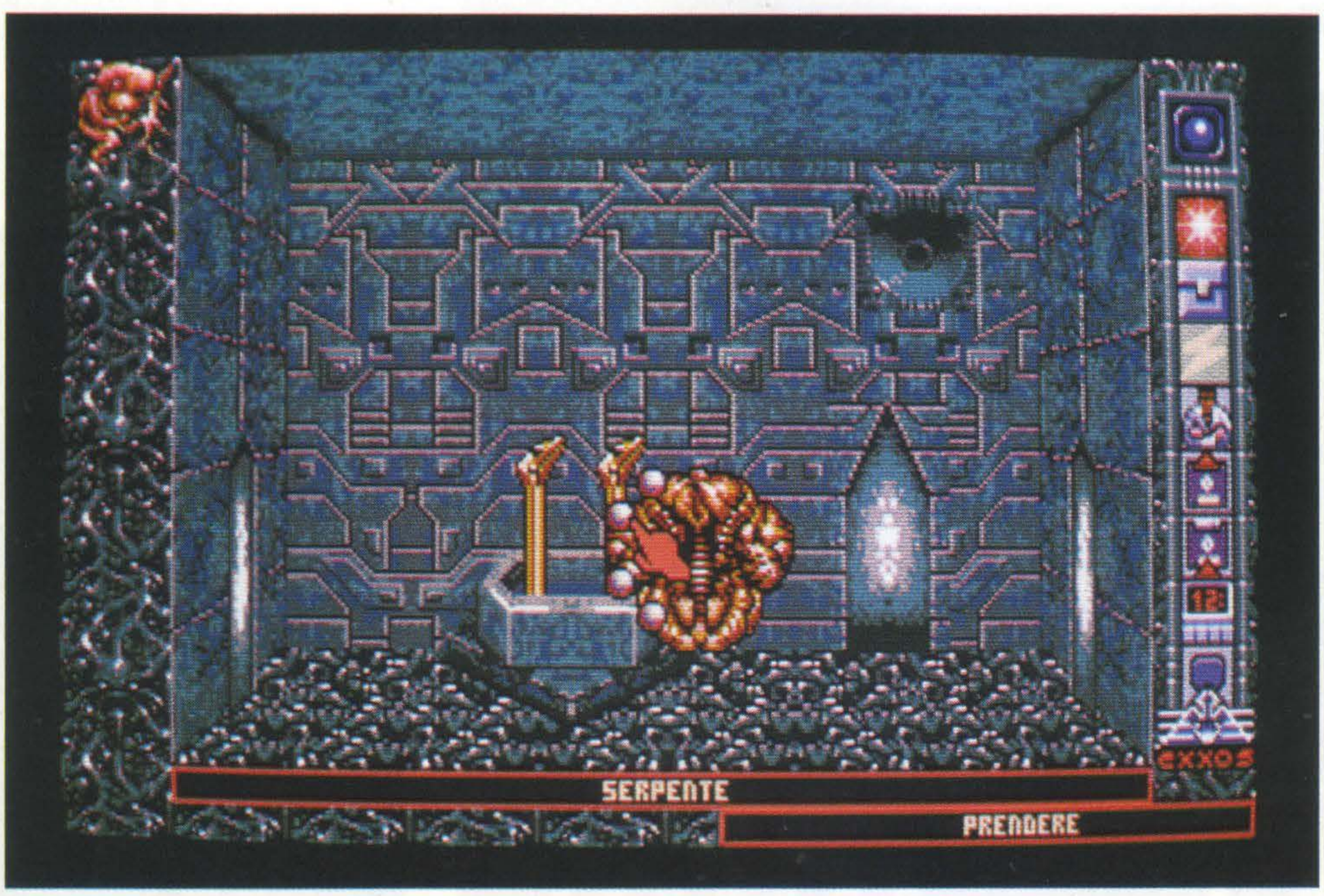
I crani in questione vanno anche barattati con il cosiddetto Cambiatore, uno strano essere cioè che può fornirci alcuni oggetti indispensabili per la nostra avventura.

Vi faccio un esempio; all'inizio del gioco il Maestro ci regala un oggetto, se si tratta di un boccale ci dirigeremo verso la sala dei Gemelli. Qui dovremo riempire con dell'acqua (prelevata nella sala Sorgente) le fauci snodabili di due serpenti dorati per far galleggiare un dadino utile per altre prove.

Purtroppo le cose non sono così semplici come sembrano; oltre ad avere una sola ora di tempo per guadagnare cinque crani Vort, la morte ci tenderà insidosi agguati ed altri quattro concorrenti tenteranno di eliminarci dalla contesa. Per fortuna disponiamo di alcuni poteri extrasensoriali che ci saranno di notevole aiuto. L'impiego di questi, come ogni altra fase del gioco, viene gestito esclusivamente dal mouse. Abbiamo un totale di 8 poteri che comprendono un lampo abbagliante in grado di illuminare le stanze più buie, la metamorfosi in mosca, per oltrepassare ostacoli invalicabili, alcune doti telepatiche, per leggere nella mente degli avversari, una speciale arma distruttiva mentale e alcune tecniche di telecinesi. Per spostarci ed esplorare i vari luoghi non si fa altro che posizionare il puntatore e selezionare un certo numero di opzioni di azione/movimento che ci verranno offerte. Queste ultime vengono rappresentate da bulbi che nascono sulla superficie del nostro cervello!

Analogamente sarà possibile raccogliere/deporre, ispezio-





Versione Amiga

nare ed utilizzare qualsiasi oggetto rinvenuto.

I sinistri e misteriosi abitanti del Tempio posseggono varie fisionomie e differenti caratteristiche che ci vengono diligentemente elencate sia nella presentazione del gioco stesso che nel manuale di istruzioni (per chi non l'ha ancora capito è tutto in italiano!).

Sa va quindi dalle terribili sentinelle Protozorq, armate con il letale Zapstick, alle sacerdotesse, infide e potentissime, dai Qriich, mostri tentacolari, al Maestro di Prove e via dicendo. Spiegare esattamente tutta l'astrusa ambientazione del gioco richiederebbe parecchio tempo, ma per fortuna la metodologia di interazione è molto semplice ed immediata, fate conto di trovarvi di fronte ad un versione più difficile ed intelligente di un Dungeon Master; l'arma più utile infatti è l'intelligenza e l'arguzia, anche se a volte risulta indispensabile impiegare la forza bruta. Numerosi sono dunque i classici enigmi adventure che attendono ogni esploratore del Tempio.

L'impatto visivo del programma è eccellente, e qui bisogna dare atto alla Infogrames che mai ha peccato sotto questo aspetto, mentre il meccanismo di interazione si rivela immediato, comodissimo e davvero semplice da gestire.

Belli gli effetti speciali, come le voci di tutti i personaggi che incontriamo, ed impagabile la traduzione perfetta in italiano di ogni singola fase del programma.

VERSIONE AMIGA

Su Amiga si tratta senza dubbio della migliore adventure grafica sin'ora prodotta.

L'astrusità del tema si rivela, unitamente ad un elevato grado di interesse e difficoltà, la carta vincente di questa produzione Infogrames. Qualcosa di nuovo, molto divertente e piacevolmente "campato per aria" per la gioia di tutti gli avventurieri.

VERSIONE IBM PC

Unica pecca del programma, che per giocabilità non si discosta affatto dalla versione Amiga, è l'incompatibilità con una scheda EGA.

L'aspetto grafico risulta quindi particolarmente penalizzato dalla mancanza del colore. Per il resto si tratta di un ottimo adventure.

CONCLUSIONI

In questo Tempio dei dischi Volanti c'è di tutto, ottima grafica, interazione, tanto interesse e un mare di enigmi ed ostacoli che metteranno a dura prova anche il più abile giocatore. Se uniamo il tutto ad un'ottima grafica, a tantissimi effetti sonori digitalizzati e ad una piacevolissima ed immediata gestione mouse, otterremo un vero best seller. La Infogrames ha finalmente fatto centro!

Ibm & Comp.

Voce	Scala (evidenziato fino a)
Interazione	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (8)
Vocabolario	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (8)
Manualistica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (6)
Grafica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (8)
Sonoro	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (7)

Valore Globale

7,4

Amiga

Voce	Scala (evidenziato fino a)
Interazione	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (8)
Vocabolario	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (8)
Manualistica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (6)
Grafica	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (8)
Sonoro	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 (7)

Valore Globale

7,4

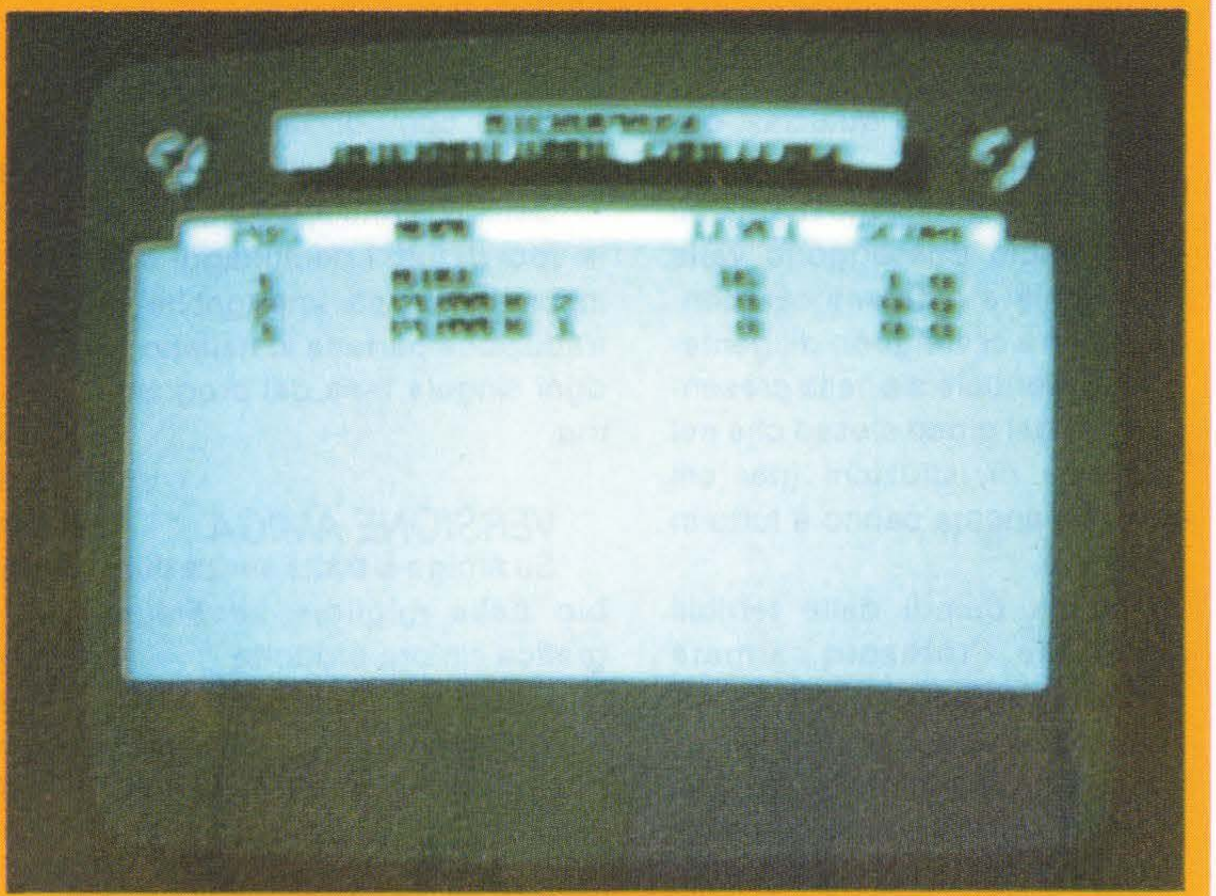


Versione Ibm (solo scheda CGA)

CONSIGLI, TRUCCHI E STRATEGIE

CONSIGLI PER FOTOGRAFARE LO SCHERMO

1) Utilizzare preferibilmente un macchina fotografica del tipo Reflex
2) Posizionarla su di un cavalletto o su un ripiano ben stabile.
3) Impostare un tempo di posa inferiore ad 1/8 di secondo
4) Se lo si possiede, attivare un freezer dello schermo per bloccare le immagini in movimento (tuttavia i punteggi rimangono quasi sempre fissi e non sono interessati dal movimento degli sprite).
5) Non usare nessun tipo di flash o di lampeggiatore elettronico.
6) Scattare la foto in condizioni di luce attenuata o al buio, per evitare fastidiosi riflessi.



Pagani Michele ha superato il precedente record di Microsoc.

Eccoci ancora a parlare di trucchi. Qualche lettore ci ha scritto dicendo di non capire a quale computer si riferiscono i vari consigli e cheat mode. Ricordiamo a questo proposito che il tutto viene specificato all'inizio di ogni paragrafo; leggere cioè "STAR WARS (Domark, per Atari ST)" significa che quel "per Atari ST" indica il computer su cui il trucco funziona. Chiaro no?! Buon divertimento, "bari" di tutt'Italia!

ULTIMA V (Origin per Atari ST e Amiga): Per distruggere gli Shadoworlds dovete innanzitutto scoprire il loro nome. Ciò è possibile visitando uno dei tre castelli che rappresentano il "pincipio" a cui si oppone ciascun lords. Una volta qui chiedete al proprietario del maniero (di solito si tratta del re) informazioni sugli shadowlords; costui vi darà ulteriori indizi. Una volta ottenuto il nome di un lord prendete la Gem of Mondain da cui il nemico trae il suo potere (la gemma si trova nell'underworld). A questo punto ritornate al castello, recatevi alla Flame Of Love (per lo Shadowlord di Hatred ad esempio) e urlate il nome. Il nemico apparirà nelle vicinanze; buttate la "shard of Gem" nella fiamma e attaccatelo. Saranno necessari alcuni incantesimi per continuare il duello ed uscirne finalmente vittoriosi.

KNIGHT ORC (Level 9, per Atari ST e Amiga): ecco i nomi e i nascondigli di ogni incantesimo: Charisma - lago, Emphaty - mela marcia, Cold - labirinto, Jump - sasso liscio (smooth pebble), Eye - fuoco, Location - rainbird, Grow - midollo, Knives - vampiro.

GHOSTBUSTER (Activision, per tutti i computer): Scrivete ANDY 777 o ANDY 999 per iniziare a giocare con un numero infinito di spondoolicks.

ARMALYTE (Imagine, per CBM64/128 solo con versione su disco): Caricate il programma e quando vi viene chiesto di girare il dischetto dentro al drive resettate il computer e scrivete:

```
POKE 272, 198 (Return)
POKE 274, 76 (Return)
POKE 275, 0 (Return)
POKE 276, 160 (Return)
```

Per le vite infinite con un giocatore aggiungete:

```
POKE 59891, 173 (Return)
POKE 63361, 173 (Return)
POKE 44752, 173 (Return)
```

Per le vite infinite con due giocatori aggiungete alla prima serie di Poke:

```
POKE 59991, 173 (Return)
POKE 633382, 173 (Return)
POKE 44771, 173 (Return)
```

In ogni caso, il caricamento riparte con SYS 272 (Return)

NETHERWORLD (Hewson, per CBM64/128): Premete 2, 4 e "E" contemporaneamente per terminare qualsiasi livello.

SWORD OF SODAN (Discovery, per Amiga): Un ennesimo trucco per avere vite infinite in questo gioco (che sta diventando un vero e proprio deposito di cheat mode!); digitate RAD nella tabella degli High Score per avere infiniti eroi a disposizione nella partita seguente.

TO HELL AND BACK (CRL, per CBM64/128): Resettate il gioco e digitate:

```
POKE 32483, 173 (Return)
SYS 30464 (Return)
```

per ricominciare a giocare con energia illimitata.

THUNDERBLADE (US GOLD, per CBM64/128): Caricate il gioco, resettate il computer e scrivete:

POKE 8500, 44, POKE 13135, 44; POKE 13622, 44; SYS 4096 (Return). Ora avrete un numero infinito di elicotteri!

BAAL (Psygnosys, per tutte le versioni): Ecco le coordinate di tutte le Rocket Base.

Livello 1: 00-00, 00-55, 16-31, 13-62, 24-04, 27-54, 36-28, 58-37, 49-02, 48-66.
Livello 2: 12-17, 12-57, 22-00, 29-34, 35-03, 48-31, 59-00.

Non ci sono basi al terzo livello.

STARRAY (Logotron, per Atari ST): Giocate normalmente finchè le cose non diventano troppo complicate. A questo punto digitate AL e premete la barra spazio per accedere allo schermo opzioni. Digitate quindi YANKOVIC, premete il fire e ricominciate a giocare. Premendo F5 otterrete un'astronave invincibile.

INTERNATIONAL KARATE (US GOLD, per Amiga): Fate in modo di venir sbattuti al tappeto da un avversario e premete subito la barra spazio e poi il tasto di fuoco. A questo punto nessun nemico sarà in grado di toccarvi mentre voi potrete tranquillamente malmenarli a sangue!

FOOTBALL DIRECTOR II (Dinamic, per Atari St e Amiga): salvate il gioco e ricaricatelo come "data" con un word processor del tipo ST Organizer, Protext, ecc. Si potrà quindi modificare il proprio bank balance esaminando attentamente e modificando l'ottava linea di testo partendo dal basso (riconoscete i dati del vostro attuale conto in banca?!). Mettete i numeri più alti che volete e ricominciate a giocare comprando tutti i giocatori che volete, apportando migliorie al campo, ecc., ecc.

Se abiti a Milano, vieni a trovarci: siamo in P.zza Cordusio, Via San Prospero 1. Scoprirai un universo di giochi, per computer, da tavolo e all'aria aperta......ed altro ancora.

LA VETRINA DI PERGIOCO®

Via San Prospero 1 * 20121 MILANO * Tel. 02/808031

PER TE

Se abiti in un'altra città, telefonaci allo 02/808031: puoi ordinare i giochi scelti o richiedere il catalogo completo. I giochi ti saranno recapitati contrassegno in **48/72** ore dalla spedizione. Leggi in fondo alla pagina le condizioni per la consegna a domicilio.

DUNGEONS & DRAGONS

SCATOLA BASE *lire 21000*

B2 **La rocca sulle terre di confine** *avventura lire 11000*

B3 **Il palazzo della principessa d'argento** *avventura lire 11000*

B4 **La città perduta** *avventura lire 11000*

BSOLO **Lo spettro del castello del leone** *avventura lire 11000*



SCATOLA EXPERT *lire 21000*

X2 **Il castello degli Amber** *avventura lire 11000*

X3 **La maledizione di Xanaton** *avventura lire 11000*

O1 **La gemma e il bastone** *avventura lire 11000*

O2 **La lama della vendetta** *avventura lire 11000*

XSOLO *avventura lire 11000*

SCATOLA COMPANION ***lire 21000***

CM1 ***avventura (uscita da definirsi)***

CM2 ***avventura (uscita da definirsi)***

D&D EDIZIONE ITALIANA

D&D EDIZIONE INGLESE

BASIC SET:

B7 Rahasia	l. 11500
B8 Journey to the rock	l. 11500
B1-9 In search of adventure	l. 25900
B11 King's festival	l. 11500
B12 Queen's Harvest (Nov.)	l. 11500

EXPERT SET:

B/X1 Night's dark terror	l. 19900
X11 Saga of Shadow Lord	l. 21900
X12 Skarda's mirror	l. 15900
X13 Crown of ancient glory	l. 14900

COMPANION SET:

CM9 Legacy of blood	l. 11500

MASTER SET:

D & D MASTER SET	l. 26900
M4 Five coins for a kingdom	l. 15900
M5 Talons of night	l. 11500

IMMORTAL SET:

D & D IMMORTAL SET	l. 26900
IM2 The wrath of Olympus	l. 15900
IM3 The best of intentions	l. 11500

ACCESSORI per D & D:

AC2 Combat shield	l. 11500
AC4 Book of marvelous magic	l. 17900
AC6 Player character record sheets	l. 10500
AC7 Master player screen	l. 11500
AC9 Creature catalogue	l. 19900
AC10 Bestiary of Giants and Dragons	l. 17900
AC11 Book of Wondrous inventions	l. 17900
PC1 Tall tales of the Wee Folk (ott.)	l. 17900
PC2 Top Ballista (dic.)	l. 17900

SCATOLA MINIATURE IN BIOMBO:

RAL PARTHA HEROES (10 personaggi)	L. 26900

D & D TRAIL MAPS:

TM1 The western countries (set.)	l. 8900
TM2 The eastern countries (set.)	l. 8900

GAZETTEERS per D & D:

GAZ1 The grand Duchy of Karameikos	l. 15900
GAZ2 Emirate of Ylauram	l. 14900
GAZ3 Principalities of Glantri	l. 17500
GAZ4 Kingdom of Ierendi	l. 14900
GAZ5 The Elves of Alfheim	l. 17500
GAZ6 The Dwarves of Rockhome	l. 17500
GAZ7 The northern reaches	l. 17500
GAZ8 The five shires	l. 17500
GAZ9 The Minrothad guilds	l. 17500
GAZ10 The Orcs of Thar	l. 18900
GAZ11 Dorokin	l. 17500
GAZ12 Golden Khan of Ethengar	l. 17500
Dawn of the Emperors **boxed set**	l. 26900

librogame®

- horror classic
- misteri d'oriente
- faccia a faccia
- lupo solitario
- alla corte di re artù
- dimensione avventura
- time machine
- advanced D&D
- avventure stellari
- oltre l'incubo
- sortilegio
- oberon
- grecia antica

gioco di ruolo in edizione italiana: dotato già di 5 espansioni!



UNO SGUARDO NEL BUIO	L. 24000
UNO SGUARDO NEL BUIO II	L. 38000
ESPANSIONI da L. 5000	

CONSEGNA CON CORRIERE:
CAPOLUOGHI L. 9000
CAPOLUOGHI SUD ROMA L. 12000
PROVINCIA L. 12000
PROVINCIA SUD ROMA L. 15000

SPEDIZIONE POSTALE SOLO IN BUSTA L. 5000 DOVUNQUE

L'Universo Parallelo

Da questo numero inizia una nuovissima rubrica nata dopo una meditata scelta della redazione ed una pressante richiesta dei lettori.

Lasciando per un attimo da parte home e personal computer, facciamo quindi un salto "all'indietro" nel mondo dei veri e più classici giochi da tavolo da cui hanno poi preso spunto molte conversioni per videogame. Non stiamo ovviamente parlando dei soliti Monopoli, Risiko o addirittura del Gioco dell'Oca, ma di qualcosa di molto più appassionante, complesso e divertente che possiede una tale carica di interesse in grado di realizzare una validissima alternativa a tutto ciò che "gira" sugli elaboratori domestici.

Bisogna a questo punto fare alcune distinzioni. I giochi da tavolo sopracitati corrispondono alla categoria dei Family Game mentre quelli da noi trattati apparterranno ai Role Playing Game, ai Wargame e ai Board Game in generale.



Un RPG è un gioco di ruolo dove tutti i partecipanti vivono la sfida attraverso un alter ego creato a tavolino, che a sua volta cresce, matura e si sviluppa durante lo svolgimento. Si tratta perlopiù di avventure di esplorazione e combattimento che possono comunque richiedere pianificazioni strategiche di alto livello. Un WarGame invece è basato quasi esclusivamente sulla strategia e la tattica e si rivela esclusivamente dedicato ai vari "generalissimi" più o meno in erba.

I Board Game infine accomunano tutte queste caratteristiche, spesso appena accennate, e comprendono una vasta gamma di ibridi, con soggetti, trame e livelli di difficoltà svariati. Per iniziare la trattazione di questi nuovi argomenti abbiamo scelto il più classico e famoso RPG del mondo: Dungeons & Dragons. Imitato e convertito (male) in una miriade di videogame che ne hanno spesso travisato o mutilato il vero contenuto, questo gioco vanta milioni e milioni di appassionati e veri seguaci in tutto il pianeta.

Consigliato sia al neofita che all'esperto, grazie ai continui aggiornamenti che si susseguono da anni, Dungeons & Dragons è il RPG per eccellenza.

D&D SI MUOVE NEL FILONE FANTASY

Il genere fantasy ingloba moltissimi tipi di Board Game, WarGame e RPG. Il fantasy come molti di voi saprete, è una specie di fantascienza del passato. Si tratta cioè di classiche ambientazioni di stile squisitamente medievale che spesso non prevedono nessun collegamento con il "nostrano" homo sapiens, evolvendosi su pianeti e dimensioni extratemporali a noi sconosciute. Da qui nasce dunque la possibilità di sbizzarrirsi a piacere in trame, invenzioni e spettacolari trovate, che fanno di questo filone una vera miniera d'oro per game designer e giocatori di tutto il mondo.

CHE COS'E' UN PERSONAGGIO DI UN RPG

I personaggi che si muovono in un gioco di ruolo vengono creati ad inizio avventura con particolari caratteristiche; entra quindi in gioco l'abilità con le armi, l'intelligenza, l'arguzia, la prestanza fisica, le doti magiche, ecc., ecc., il tutto relativo al tipo di avventura o di missione che si dovrà giocare. Ogni partecipante viene dunque rappresentato dal suo corrispettivo immaginario che può vivere realmente nell'ambito del gioco. Ciò significa che un cavaliere, un mago, una strega o un alchimista, giusto per citare alcuni dei più classici personaggi, potranno seguire regole di comportamento realistiche, raggiungere fama, ricchezza, gloria e successo, invecchiare, maturare e muoversi a più completo piacimento nel microcosmo fittizio della vicenda. E' quindi un rapporto biunivoco che si viene ad instaurare tra gioco e giocatore, raggiungendo un altissimo livello di interazione, mai realizzato in nessun altro board game o videogioco.

LA SAGA DI D&D

Dopo avervi parlato, negli scorsi numeri, dei vari ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS prodotti e commercializzati dalla SSI su licenza della TSR Inc. siamo stati contattati da vari lettori che volevano conoscere la possibilità di reperire sul mercato italiano il "vero" DUNGEONS & DRAGONS da tavolo. Eccoci (grazie anche a PERGIOCO di Milano) a parlarvi del vero DUNGEONS & DRAGONS, il gioco di ruolo fantasy più eccitante e conosciuto del mondo. Il

game ha fatto la sua prima apparizione nel lontano 1974, in una stupenda versione contenuta in piccole scatole bianche e marroni, edizione che è ormai un vero e proprio pezzo da collezione. Dopo questa versione iniziale, fatta per pochi adepti e con regole non ancora ben definite, seguì una seconda edizione (in sola lingua inglese) detta versione "blu" che risale al 1978. Per giungere ad una versione definitiva (la terza) bisognerà attendere il 1981, quando venne immessa sul mercato l'edizione rossa, prima in assoluto ad essere tradotta in italiano. Le regole da seguire in caso di contestazioni fra due o più contendenti sono quelle contenute nella versione rossa, la più diffusa ed apprezzata dai milioni di giocatori sparsi in tutto il mondo. Col passare del tempo alla versione base si sono affiancati alcuni set per espandere ed aumentare le possibilità del gioco. In commercio si possono trovare le regole Expert di D&D ed alcune avventure supplementari in continuo aggiornamento (vedi lista a fine articolo). Per un vero giocatore di RPG la confezione che da più soddisfazione (oltre a quella base, senza la quale non si può fare nulla) è quella che permette di espandere il gioco con l'introduzione di nuove regole e nuove possibilità. Se possedete solo il gioco base (l'edizione rossa di cui abbiamo parlato in precedenza) la maggior parte dell'avventura si svolgerà in sotterranei ed in scorribande all'interno di castelli e di cattedrali o templi. Con l'introduzione delle regole EXPERT è invece possibile andare in vere città, camminare per monti e colline, attraversare fiumi e mari. Ogni personaggio può aumentare a dismisura il proprio potere. Il giocatore può costruire castelli e formare gruppi di militari e di adepti, dopo poco tempo può trovarsi a capo di un forte esercito e fare del proprio maniero il fulcro delle scorribande future. Il personaggio può cercare di controllare zone sempre più vaste portando la civilta in aree inaccessibili ed ostili. E' ora possibile interpretare ruoli impensabili per i possessori del solo gioco base, si dovranno affrontare un numero imprecisato di nuovi nemici e nuovi mostri. Il numero degli incantesimi e dei personaggi che si potranno incontrare, combattere e forse sconfiggere è incredibilmente superiore a quello della versione base. Con questo modulo è perciò possibile fare ciò che ancora non è previsto nei vari AD&D scritti per home e personal computer come, C64, IBM, AMIGA, ATARI. Ora i padroni dei vari castelli possono invitarvi a banchetti ed a tornei, cercando con ogni mezzo, soprattutto con l'inganno, di coglervi di sorpresa e di sopraffarvi. Con questi nuovi moduli il ruolo del dungeon master è molto più eccitante. Dungeon & Dragons è infatti un gioco di gruppo da 3 a 6 giocatori in cui deve sempre esistere un "creatore" o regista denominato Dungeon Master (se manca questo non si può proprio giocare). Per chi non lo sapesse il DUNGEON MASTER è colui che crea materialmente il gioco, che posiziona i vari labirinti, i dungeon cioè, e cerca di attrarre i concorrenti verso zone da lui prefissate o verso infernali trappole. Il dungeon master deve sempre avere una chiara idea di quello che dovranno affrontare i giocatori nelle varie aree da esplorare. Il dungeon master deve sempre tenere ben presente che sono i piccoli particolari, curati fino all'esasperazione, che fanno la differenza fra una campagna mediocre ed una eccezionale.

ARRIVA L'ATTESISSIMO COMPANION

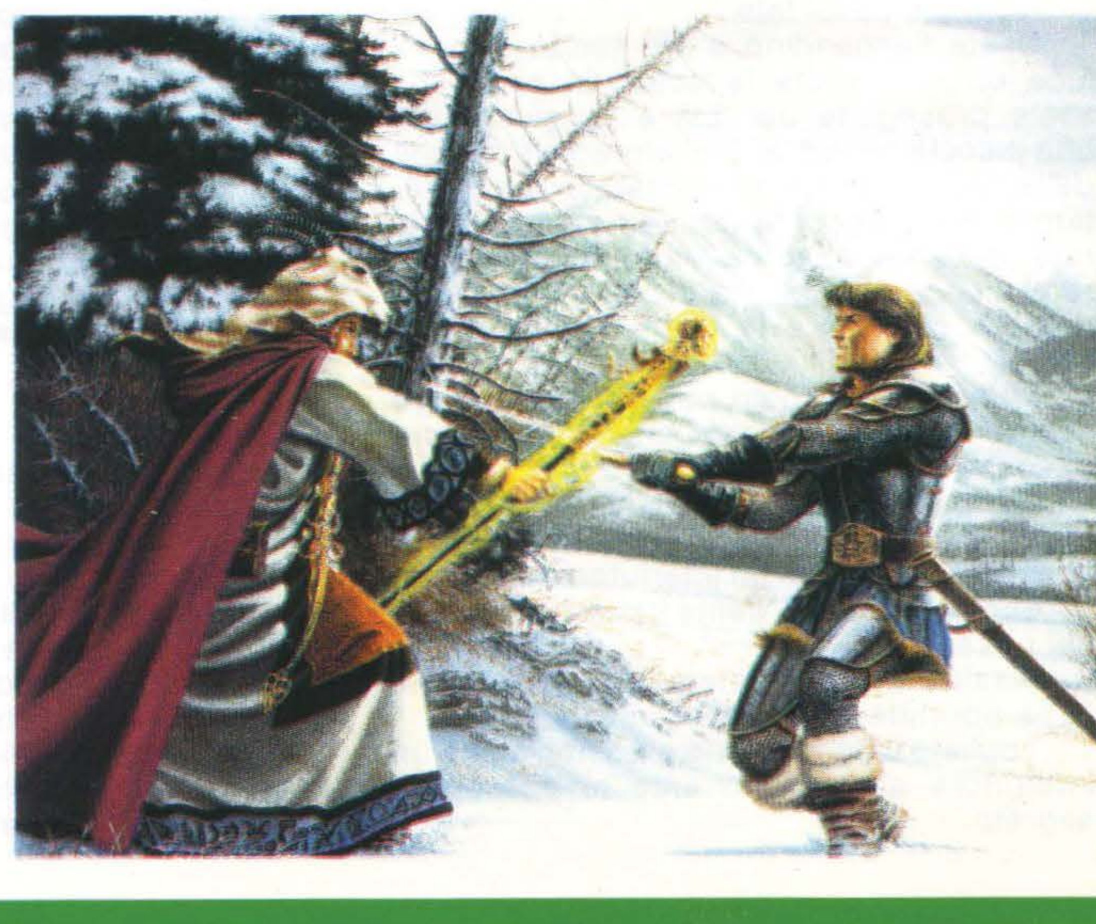
Per i superesperti è stato creato un Companion D&D. Nel Companion sono contenuti il libro del giocatore, il libro del Master e un nuovo schermo di tabelle di gioco. Con il Companion distribuito in italiano proprio in questi giorni, si può finalmente sviluppare al massimo le capacità dei propri personaggi, sperimentando nuove tattiche e nuove strategie. Si può ad esempio costruire un castello, governare un feudo, diffondere la civiltà e proteggere le proprie terre da ogni tipo di minaccia, affrontando mostri e nemici sempre più potenti. Ciò che veniva proposto nel Basic e nell'Expert consisteva esclusivamente in una mega lotta per la sopravvivenza nei panni di personaggi che vivevano allo stato semi-brado e girovago, senza fisse dimore e nessun punto di riferimento materiale e spirituale. Ai livelli più bassi infatti i nostri eroi dovevano solo combattere ed acquisire esperienze, ma finalmente nel Companion avremo nuovi obiettivi più concreti ed a lungo termine. C'è dunque qualcosa di più!Se facciamo un raffronto fra la versione rossa di D&D e le varie avventure che si possono rivivere con gli AD&D per IBM o AMIGA salta subito all'occhio quella che è la differenza più eccitante: negli AD&D creati per girare su computer non si possono costruire castelli, non si può formare un esercito, manca la figura del dungeon master (non sempre impersonata correttamente dal computer) e soprattutto manca la soddisfazione di battere un concorrente umano che si arrabbia ed impreca quando è sconfitto o deve subire dei rovesci militari od economici. In entrambi i casi la mappa varia ad ogni avventura e si sviluppa nella fantasia dei giocatori che potranno vivere entusiasmanti avventure, trovare tesori di inestimabile valore e combattere contro potenti maghi ed orribili mostri. Tutto ciò che regna nei sogni e si nasconde nei meandri della fantasia ha in DUNGEONS & DRAGONS una naturale dimora. Sulla confezione di D&D è scritto che per poter giocare bisogna avere almeno 10 anni, ma il gioco si rivolge anche a persone che hanno 30, 40 o 90 anni, senza limitazioni d'età, sia in un senso sia nell'altro. Non vorremmo che "l'almeno 10 anni" faccia pensare ai signori genitori che questo è un gioco che si rivolge ai soli ragazzi, infatti soprattutto negli Stati Uniti e nei paesi anglosassoni, ci sono miriadi di club che si occupano di D&D e delle varie strategie di gioco, associazioni composte per la maggior parte da persone adulte. Per chi volesse tuffarsi in pieno in questo fantastico microcosmo aggiungeremo che oltre alle confezioni contenenti il gioco e le varie appendici con le espansioni ci sono delle stupende confezioni di miniature in metallo raffiguranti forzieri, mostri, guerrieri, maghi, fate, ecc..., tutte da collezionare, dipingere, coccolare e custodire come veri e proprio "lari" del gioco!

CONCLUSIONI

DUNGEONS & DRAGONS è sicuramente qualcosa di nuovo per chi, fino ad oggi, si è interessato solo di wargames e di fantasy in grado di girare su un qualsivoglia modello di computer. Infatti questi, che sono i veri giochi da tavola, si rivolgono ad un pubblico di persone che ama riunirsi in gruppo per discutere di strategia e per combattere una sana battaglia, battaglia incruenta, ma che spesso serve per scaricare i nervi e per passare qualche ora in allegra compagnia. Qualcosa di meno impersonale che giocare contro una macchina sì "intelligente", ma pur sempre fatta di latta e circuiti! Come utente ed appassionato di computer spero vivamente che la SSI ed il gruppo TSR riescano finalmente a creare un AD&D in grado di ricreare completamente tutta l'infinita carica di interesse e divertimento che solo il board game finora possiede.

D&D Basic, Expert e Dungeon sono disponibili in Italia nella versione italiana; ecco inoltre la lista completa delle avventure supplementari, anch'esse tradotte e commercializzate nel nostro paese:

- B2 La Rocca Sulle Terre Di Confine
- B3 Il Palazzo Della Principessa d'Argento
- B4 La Città Perduta
- B Lo spettro del Castello del Leone (Avv. in Solitario)
- X2 Il Castello Degli Amber
- X3 La Maledizione di Xanathon
- 01 La Gemma e il Bastone (per 1 giocatore + Master)
- 02 La Lama della Vendetta (per 1 giocatore + Master)
- X L'oro di Lathan (Avv. in Solitario)



LA PAGINA DELL'AVVENTURA Soluzione di CHRONO QUEST

PREMESSA:

Questa è la soluzione esatta di Chrono Quest (EXPLORA 1).
Per non togliervi il gusto di giocare non leggetela interamente ma ricorrete ad essa solo nel caso siate bloccati in un punto e non riuscite ad individuare il tipo di mossa necessaria per poter proseguire. Bando alle raccomandazioni (che come tutti i bravi bambini non terrete in giusto conto) e "tirem innanz".
Vostro padre è stato assassinato dal suo perfido maggiordomo che è poi scappato nel tempo utilizzando la macchina che il povero papà ha costruito.
La polizia vi ritiene responsabili dell'assassinio; il vostro compito sarà di accalappiare il maggiordomo fuggitivo e affidarlo alla giustizia.
L'inseguimento spazio-temporale inizia dal castello.

-CASTELLO

Nell'anticamera guardate dentro il vaso e prendete la scheda magnetica (PUNCH CARD) che trovate all'interno. Questa scheda vi porterà nella preistoria.

Salite al piano superiore. Guardate all'interno sotto il tappeto e troverete un'altra scheda per viaggiare in India.

Sul basamento della statua c'è una chiave che dovrete usare per aprire quel piccolo mobile stile inglese. Prendete i guanti contenuti nel mobile.

Ora dirigetevi verso la camera 2 che è a NE, prendete i guanti contenuti nel mobile.

Sotto il letto c'è nascosto un uncino con una corda che voi metterete nel vostro inventario. Sotto i cuscini appoggiati sul letto troverete la scheda che vi potrà far visitare l'era egizia.

Aprendo il comodino scoprirete un foglietto di carta che riporta alcune serie di cifre (UNA COMBINAZIONE?).

Seguendo la direzione Ovest arriverete nelle sala da pranzo e proseguendo a Nord entrerete nella cucina.

Appropiatevi della bottiglia (il vino potete anche berlo tanto non serve!) e individuate la cassaforte che è nascosta in basso a sinistra. Usate il foglio di carta per aprire la cassaforte e da questa prendete l'accendino.

Ritornate, passando per la sala da pranzo, al punto di partenza di fronte alla rampa di scale.

Se siete buoni osservatori avrete notato che alla scala manca un pomolo del corrimano. Andate ad Est e raggiungete lo studio. Qui troverete sulla libreria il pomolo mancante, prendetelo, ritornate ad Ovest e risistemate il pomolo sul corrimano.

Ora andate a NE e vi ritroverete al buio. Non fate passi falsi.

Usate l'accendino e sfruttando la fioca luce emessa salite le scale, in cima alle scale proseguite per Est e raggiungerete una piccola cappella. Sull'armadio troverete delle candele che accenderete immediatamente e altrettanto rapidamente spegnerete l'accendino. Aprite il libro delle preghiere e recuperate l'ultima scheda che vi permetterà di visitare la misteriosa terra dei Maya.

Ritornate sui vostri passi e scendete le scale fino ad arrivare alla cantina-laboratorio di vostro padre.

Nel cassetto della scrivania ci sono dei fusibili che dovrete prendere. Guardando lo specchio scoprirete un interrutore nascosto.

Segreto, calma! Niente fretta, non entrate nel passaggio.

Risalite le scale (tenete le candele accese) e riportatevi davanti alla scala.

Togliete il pomolo che altro non è che un interrutore che dà corrente al passaggio segreto.

Ritornate nel laboratorio e attraversate il passaggio segreto.

Ciumbia!! Avete scoperto la macchina del tempo: EXPLORA.

Sul muro a sinistra c'è una leva che deve essere sollevata per poter metere nella scatola portafusibili i fusibili che avete trovato precedentemente.

Fatta questa operazione abbassate la leva et voilà Explora è pronta per farvi viaggiare nel tempo

Salite sulla macchina, azionate le piccola levetta, insertite la scheda della preistoria ed eccovi pronti per....

-PREISTORIA

Atterragio morbido sull'erba...andate ad Est e troverete una capanna di paglia. Nel suo interno recupererete un osso e dei ciuffi d'erba secca (da non fumare...)

Da questo punto fate rotta per NE dove vi troverete con i piedi a mollo, vi consiglio di non essere curiosi di sapere che cosa vi solletica i piedi sottacqua e di dirigervi ad Est.

Qui troverete dei resti di un bivacco. Mettete l'erba secca sui rami inceneriti e usate l'accendino per appiccare il fuoco (CANE NERO!).

Ora prendete dal falò un ramo infuocato ed andate ad Est per entrare nella caverna.

Nella caverna c'è una bella bestia di Grizzly che alla vista del fuoco che portate scapperà e voi sarete liberi di andare a Sud.

Qui troverete cercando nel teschio un pezzo di scheda che unito a quelli che troverete nelle prossime ere formeranno una scheda intera per viaggiare nel futuro.

Guardate sulla parete rocciosa a sinistra del graffito e scoprirete un'incisione che vi dirà che dovrete essere puntuali per le ore 13,00 davanti alla piramide Maya. Quindi occhio al tempo ritornate sul luogo del bivacco, gettate il ramo e prendete una pietra che sta per terra in alto a sinistra del fuoco.

Ritornate ad Explora, azionate la levetta e ritornate al castello.

(Dopo ogni viaggio Explora ritorna al castello. Questo si rivela di molta utilità perchè potrete lasciare degli oggetti nella stanza della macchina del tempo per poi riprenderli quando servono)

-EXPLORA

Azionate la levetta e utilizzate la scheda dell'India.

-INDIA

Andate ad Ovest e troverete una casa nella quale entrerete.

Chi è schizzinoso faccia attenzione perchè ad accoglierlvi troverete un bel (Sigh!) lebbroso che vi chiederà di stringergli la mano. Usate i guanti e stringetegliela pure. Ora il lebbroso vi chiederà di portagli l'acqua della sorgente sacra che lo guarirà. Prendete il biglietto e uscite dalla casa.

Ritornate ad Explora ed andate ad Est (occhio alle tigri!) e da qui dirigetevi a NE. Dovreste aver raggiunto un gruppo di elefanti da viaggio con relativi conducenti...

Consegnate il biglietto alla guida indiana ed egli vi condurrà alla sacra fonte dove riempirete la bottiglia.

Risalite sull'elefante che vi riporterà al villaggio e ritornate dal lebbroso. Date l'acqua taumaturgica al malato che per ricompensarvi del favore fatto vi donerà una chiave.

Uscite dalla casa e raggiungete la macchina del tempo. La chiave che vi è stata donata apre la porta della capanna che sta di fronte a Nord.

Aprite la porta e nella capanna troverete una lettera e il secondo pezzo di scheda, mettete il tutto nell'inventario.

Uscite dalla capanna e andando in direzione Ovest e poi ancora Ovest, vi troverete al cospetto di un Fakiro. Rubategli la pergamena che ha vicino e raggiungete in tutta fretta Explora. Azionate la levetta e.....

-EXPLORA

Usate la scheda per l'Egitto.

-EGITTO

Dal luogo dell'atterraggio prendete per NE, attraversate le strisce pedonali (MAH!!) verso Nord, camminate ancora verso Nord e avete raggiunto l'entrata della piramide egizia.

Nascosto nell'erba a sinistra troverete un amuleto per aprire la porta della piramide dovrete leggere la sequenza che è scritta sulla pergamena indiana che avete con voi.

Dovrete premere una volta il bassorilievo sopra la porta. Una volta quello a sinistra e due quello a destra.

Raggiungete la camera dei serpenti ed utilizzate l'amuleto su di essi.

Passate la camera e al bivio andate ad ovest. Nel corridoio dovrete utilizzare l'uncino con la corda per raggiungere la stanza attraverso il buco nel soffitto.

In questa stanza recupererete il terzo pezzo di scheda.

Per aprire il sarcofago muovete verso il basso le leve 2,3,4,5 cominciando a contare da sinistra. Prendete l'anello che sta nel sarcofago e richiudete quest'ultimo rialzando le leve.

Riscendete nel corridoio e andando a Nord recatevi al cospetto della statua di Nefertiti. Girate la torcia a destra della porta e passate per il pasaggio segreto che vi riporterà all'entrata della piramide. Da qui raggiungete la macchina del tempo e....

-EXPLORA

Utilizzare l'ultima scheda per l'era Maya

-ERA MAYA

Dal punto d'inizio puntate ad Est e poi ancora ad Est e vi troverete davanti ad un albero cavo, guardateci dentro e prendete la collana contenuta all'interno.

Ritornate nel luogo dell'atterraggio. Andate per 2 volte ad Ovest e sarete al cospetto di un potente guerriero Maya. Regalate la collana al Maya e lui vi ringrazierà indicandovi la strada per il tempio. (Luogo delle tre pietre poi NE,NE,NE,NE,N,N,NO,NO,NE,E) raggiungere il luogo delle tre pietre e andate ad Est e poi ad Est.

Qui troverete un tempietto Maya e se guardate all'interno scoprirete una statua. Esaminate la statua e poi apritela usate l'icona con le due frecce circolari) per potervi impossessare della chiave custodita nel suo interno.

Ritornate al luogo delle tre pietre e seguite le indicazioni del guerriero Maya.

Giunti davanti al tempio usate i guanti per togliere il cespuglio in mezzo alle due colonne.

Sempre usando i guanti mettete l'anello egizio tra le sue colonne, aspettate le ore 13.00 e la porta del tempio si aprirà. Aspettate a salire la scalinata del tempio perchè in cima c'è una trappola che vi ucciderà.

Esaminate la porte del tempio e mettete l'osso nei buchi delle ante della porta.

Entrati nella stanza templare usate la chiave per aprire il cofanetto che contiene l'ultimo pezzo di scheda. Ora avete un'altra scheda magnetica che vi porterà nel futuro.

Ritornate sui vostri passi e raggiungete la macchina del tempo. Azionate la levetta.....

-EXPLORA

Come al solito

-FUTURO

Vi troverete in una stanza futuribile nella quale l'unica via è aprire una porta che è chiusa (ma guarda!).

Dalla parte opposta c'è una guardia che vi attende, e si sa come sono le guardie ...

Esaminate il pannello di controllo e aprite l'interruttore che disegnerà la mappa del mondo. Con questa manovra attirerete l'attenzione della guardia che aprirà la porta. Colpite la guardia sulla testa con la pietra trovara nella preistoria. Una volta uccisa la guardia impossessatevi della sua uniforme, della pistola e della chiave.

Indossate la tuta e andate nella stanza di controllo.

Qui troverete una torcia elettrica in un armadietto della consolle di comando.

Raggiungete la stanza del generatore di corrente, aprite il parafulmini in alto a sinistra, usate i guanti prendete i fusibili.

Ora tutta la base futura sarà al buio. Ma voi avete la torcua elettrica.

Ritornate sui vostri passi e fermatevi nell'atrio numero 2.

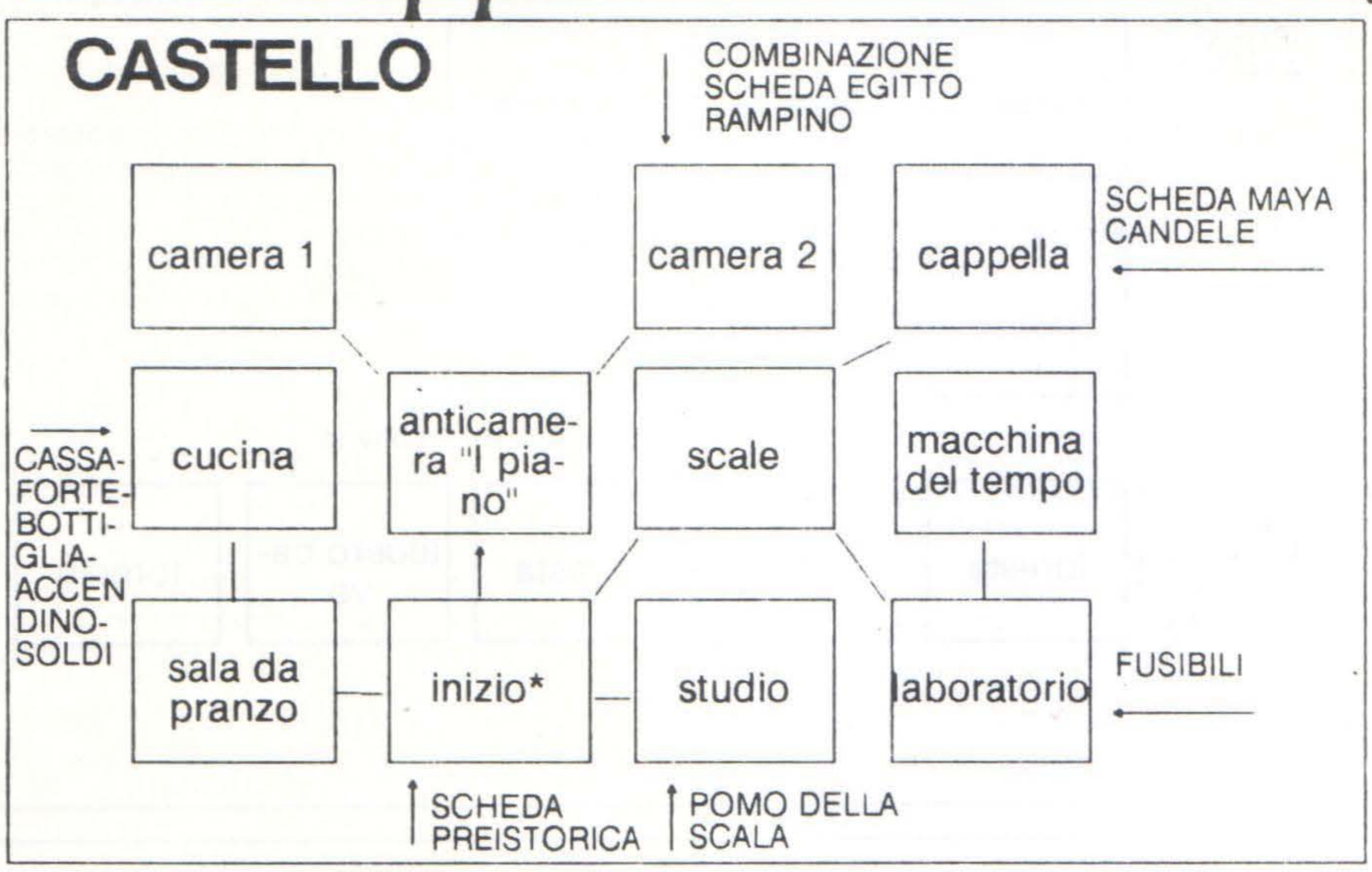
Qui dovrete aprire con la chiave la porta a destra dietro la quale, aprendo un'altra porta, troverete l'infame maggiordomo che riconoscerete dalla fotografia che avete con voi e dalla lettera di vostro padre.

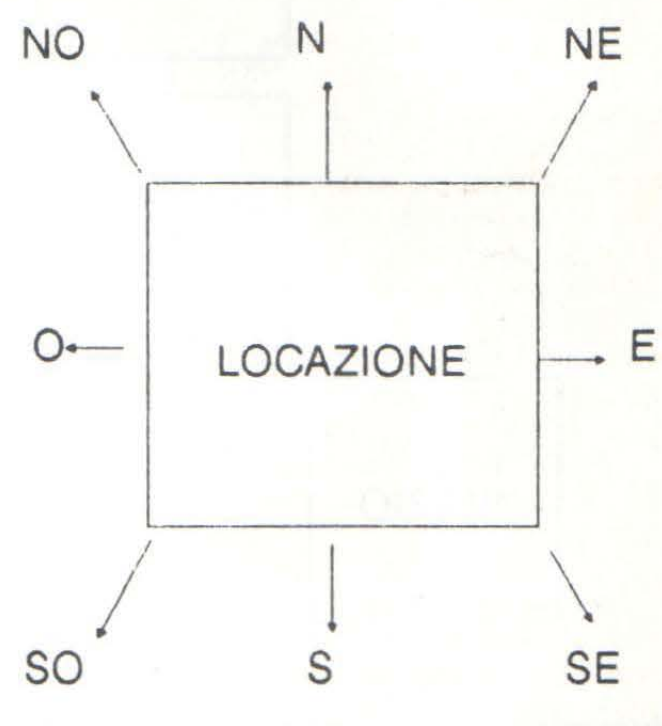
Il maggiordomo omicida vi seguirà nel ritorno al vostro tempo e la giustizia trionferà.

Anche questa è fatta. Ciao e alla prossima.

AVVENTUROSAMENTE VOSTRO
MIRKO

Le mappe di Chrono Quest

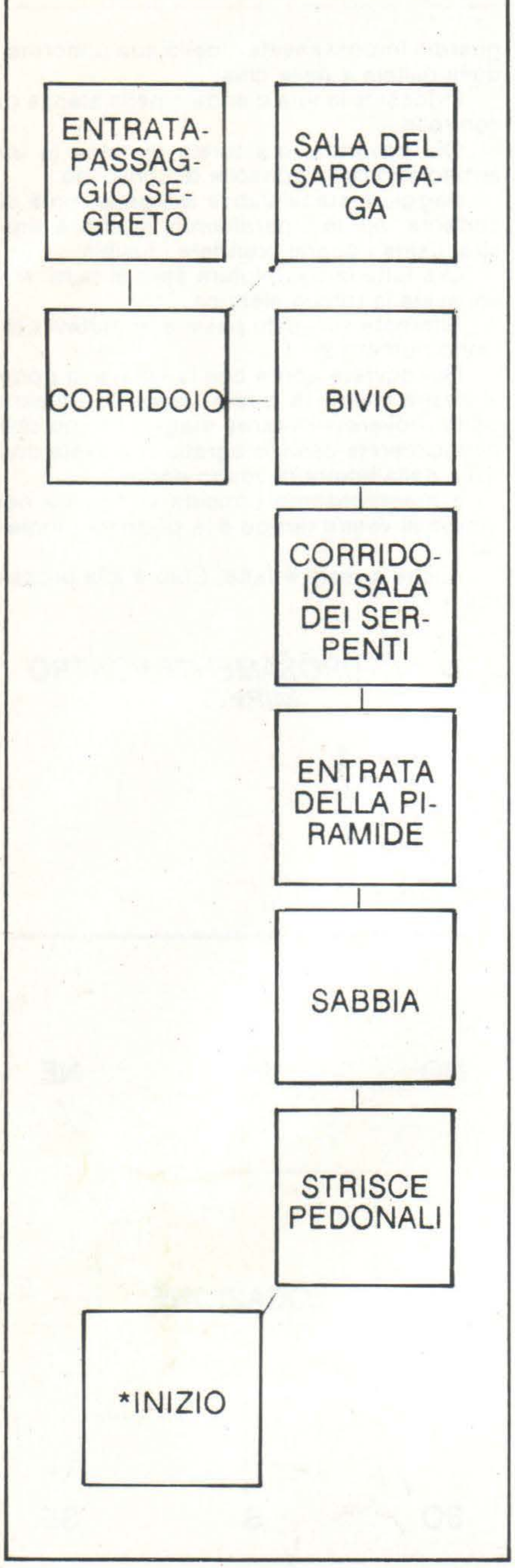




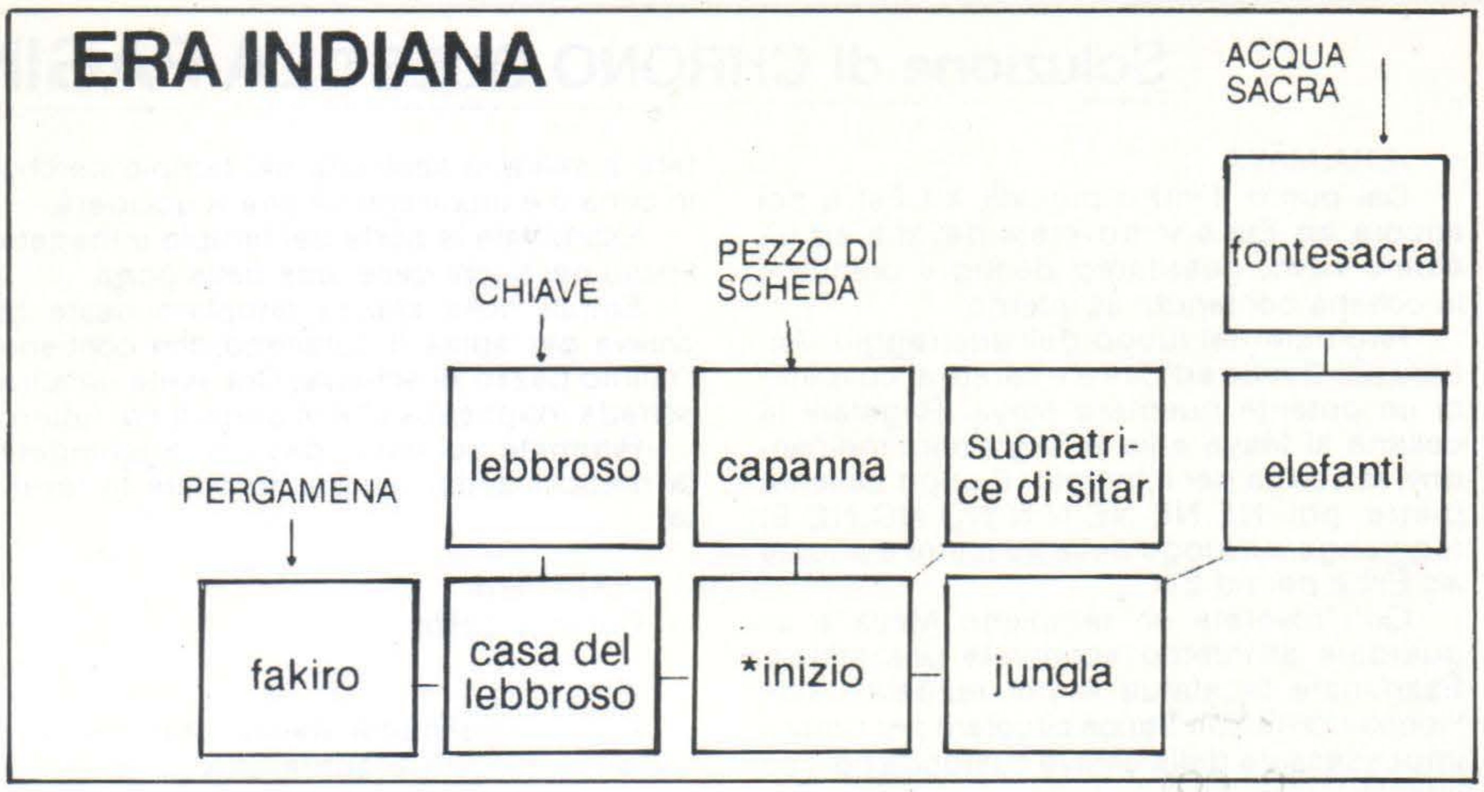




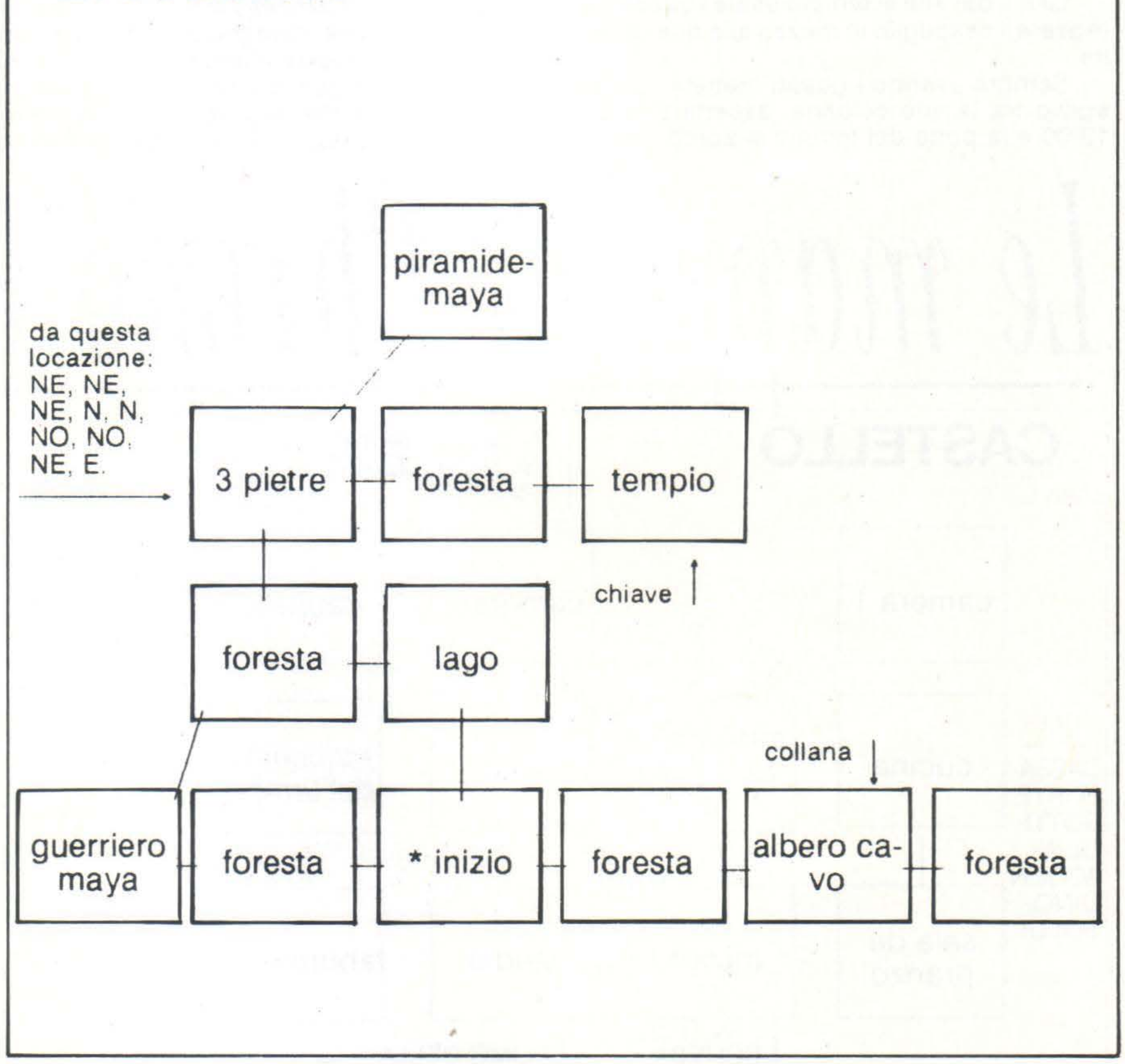
ERA EGIZIANA



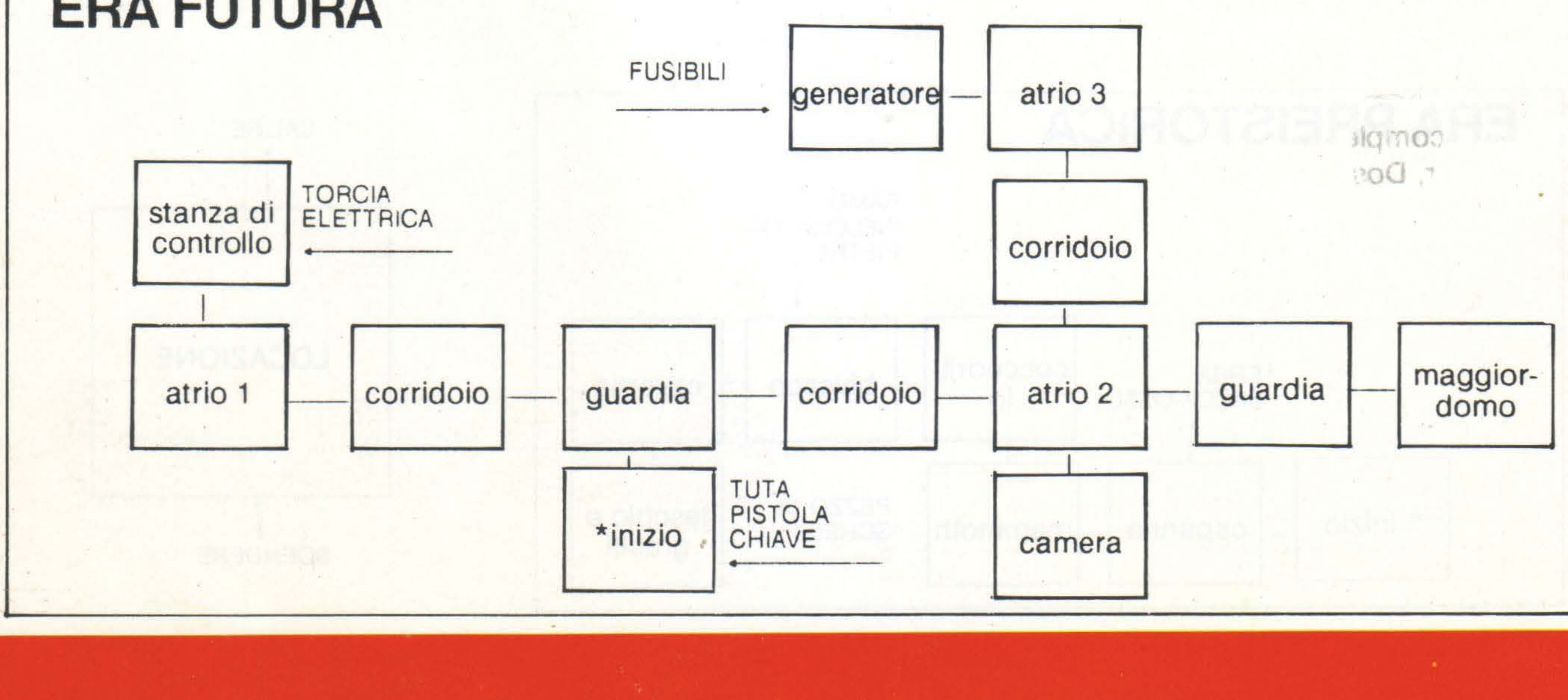
ERA INDIANA



ERA MAYA



ERA FUTURA



ECONOMIC NEWS

Questo spazio è completamente gratuito.
Le lettere vanno inviate con l'apposita cedola che troverete nelle prime pagine di Videogame & Computer World.
La redazione non si assume nessuna responsabilità riguardante il contenuto degli annunci.
Non tutti gli annunci potranno essere pubblicati per ragioni di spazio.

VENDO GIOCHI ORIGINALI PER ATARI 800XL E 130XE
A LIT.5000 CAD.
AGOSTINO DI LEO
VIA DEI MILLE,81
93100 CALTANISETTA
TEL.25705 CASA TEL.82183 CAMPAGNA

IBM E PC. COMP DRIVE 5 1/4 BATTLE-CHESS, TIME OF LORE,
GIAMPAOLO POLITO
VIA GANDUSIO,12
40128 BOLOGNA
TEL.051/250153

CERCO CONTATTI AMIGA
FRANCESCO GRANATIERO
VIA LEONARDO DA VINCI,1
20040 COLNAGO (MI)

CERCANO RAGAZZI/E PER FORMARE UN CLUB (SCAMBIO PROGRAMMI E GIOCHI) AMIGA ACER 500 PRODEST
MARKO ZANNONI
VIA SAN GIOVANNI BOSCO
18018 FAENZA (RA)
TEL.0546/663195

DRAGONNINJA (CASSETTA CBM64)
CHRISTIAN PETESE
VIA CERRATE CASALE,28
73100 LECCE
TEL.0832/26533

CAMBIO PROGRAMMI PER AMIGA
GIUSEPPE LA SPADA
VIA GIORGIO RIZZO,53
98057 MILAZZO (ME)

CERCO CONTATTI PER ATARI ST
FEDERICO BICINI
VIA COMETA,4
06100 PERUGIA
TEL.075/28028

CERCO CONTATTI PER ATARI ST
MASSIMO BOSCHIN
VIA BARILE, 29
31044 MONTELUNA (TV)
TEL.0423/60576

CERCO CONTATTI PER MS-DOS
MARIO VOLPINI
VIA CERESE, 61
25031 CAPRIOLO (BS)
TEL.030/736136

VENDO PER PASSAGGIO AD ALTRO COMPUTER MOLTE CARTUCCE DI UTILITY E PER SPROTEZIONI PER IL COMMODORE64 + SPEED DOS + REGALO MANUALI VARI
GIANNI COTTOGNI
VIA STRAMBINO,23
10010 CARRONE (TO)
TEL.0125/712311

***

VENDO ATARI 520 STFM + DRIVE ESTERNO 1 MEGA + 200 PROGRAMMI + JOYSTICK + MANUALI TUTTO A LIT.550.000 (TRATTABILI)
PAROLIN MATTEO
VIA MILAZZO,2
36100 VICENZA
TEL.922508 (ORE PASTI)

VENDO GIOCHI A LIT.50.000, INOLTRE DISCO DI DOUBLE DRAGON ORIGINALE A LIT.10.000 E CASSETTA DI R-TYPE ORIGINALE A LIT.5000
MARCO MONIACI
VIA DELLE VERBENE,15/F
10151 TORINO
TEL.011/734813

CERCO HARDWARE A BUON PREZO PER COMPUTER AMIGA/IBM COMP.
CERCO ANCHE SOFTWARE
GIORGIO PIAZZA
VIA TIZIANO VECELIO,21
20052 MONZA (MI)
TEL.039/836456 ORE 20/22

PREGO INVIARE CONTRASSEGNO QUESTE CASSETTE O DISCHI PER CBM64 - DESOLETOR-THUNDER CATS-MICKEY MOUSE-RAMPAGE-ROBOCOP
IGOR FAIONI
VIA LUNGO LEMO SIN,241
ROVERETO (TRENTO) TEL.43738


EPYX
4x4 OFF-ROAD RACING
California GAMES
THE GAMES WINTER EDITION
THE GAMES SUMMER EDITION
COMPETITION
LARRY (USA) 12 WL
CRAIG (MEX) 1X3 61
21X 42
02 37 66
STREET SPORTS SOCCER
IT'S TOUGH ON THE STREETS
Street Sports BASEBALL
IT'S TOUGH ON THE STREETS
Street Sports BASKETBALL
STREET SPORTS AMERICAN FOOTBALL
EPYX